HERÓI GAMES

Nº5

GAME OVER PARA AS FÉRIAS, MANÍACOS!

R$ 1,95

SAMPA ACME



GARGOYLES



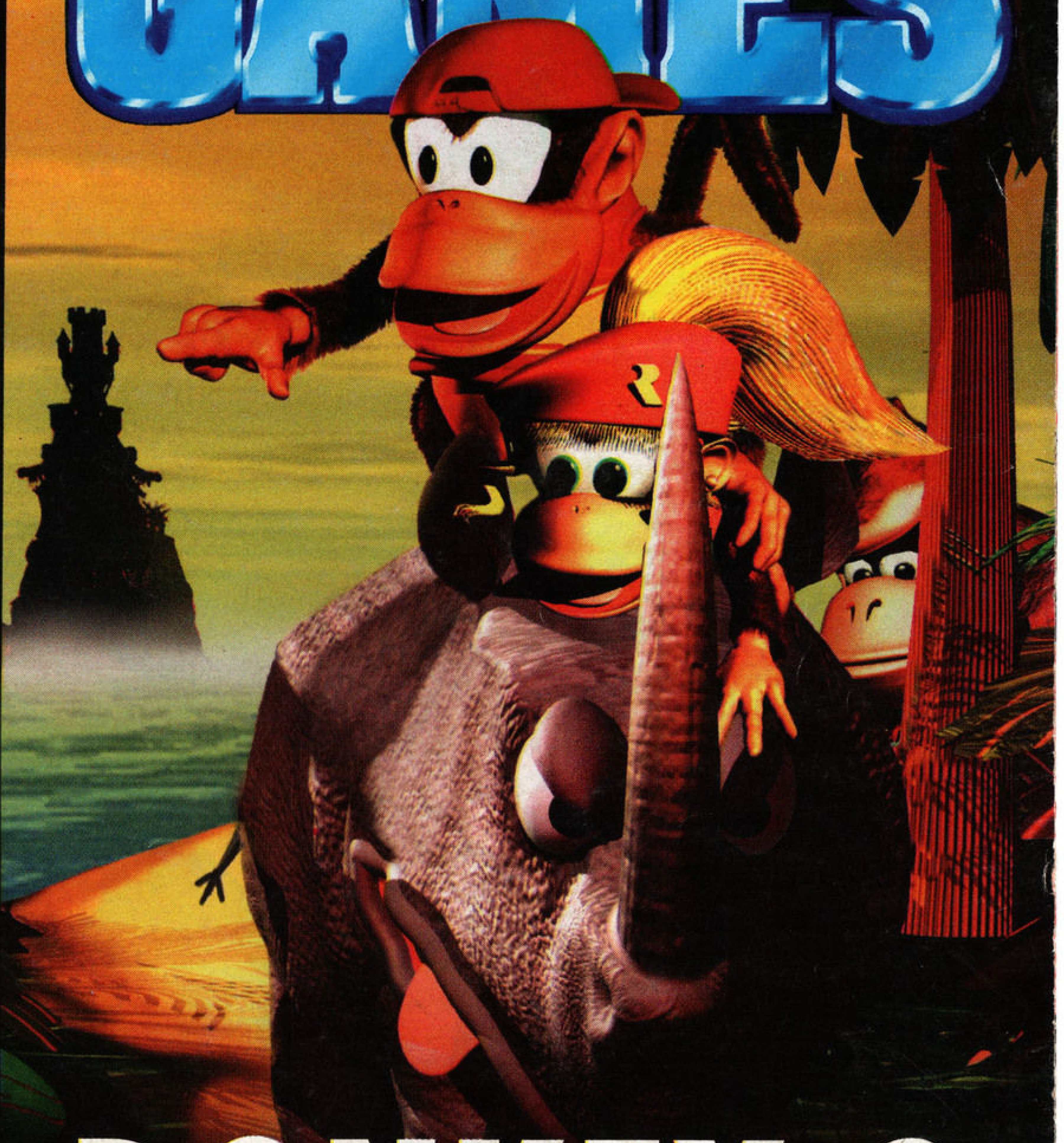
RANGERS



DOOM TROOPERS



CRITICOM



DONKEY 2

TUDO SOBRE O JOGO DO MILÊNIO!

ROCK: AEROSMITH DÁ CANJA NO SEU MEGA!

SATURN: PORRADAS NA LUTA E NA CORRIDA!

U-64: NINGUÉM AINDA ARRANCOU DA CAIXA!

YEOW!

Esta edição da Herói Games é motivo de muita alegria e comemoração. Chegamos ao número cinco com a certeza consolidada de ser a maior e melhor revista da área no Brasil. Pelo menos é o que dizem as vendas da HG em relação às concorrentes. Esta edição desvenda para você o principal lançamento das férias: o animalesco Donkey Kong II, para Super NES. Uma reportagem completa, com dez páginas, ensina tudo o que você precisa saber para salvar o gorila mais famoso do mundo de um sequestro. Confira ainda as manhas do Gargoyles, um jogaço que apenas a equipe da HG conseguiu terminar. Sem falar no sexteto mais famoso do planeta: os Power Rangers, que agora atacam em uma sensacional aventura no Mega Drive. Isso é só o começo. Descubra outras maravilhas assim que você começar a folhear a revista. Agora sem querer bajular ninguém, mais importante do que nossa alegria é a sua satisfação, caro maníaco. É por isso que antes mesmo desta edição chegar às bancas, já estávamos trabalhando a todo vapor na edição seguinte. Esse é o nosso maior objetivo: fazer uma revista cada vez melhor, para não perder a sua confiança.

HERÓI GAMES

Editores:
Rene Aduan Jr.
Rodrigo Garcia Domingues

Coordenador Editorial:
Thales de Menezes

Redator/Revisor
Renato Krausz

Reporteres
Alexandre Marcelo M. Cruz
Flavio dos santos

Playtesters:
He-Man/ Ovn/ Xan/
Flambitos/ Boris/ C.Tolls

HERÓI GOLD

Com apoio da equipe Herói:
Maria Amélia de Azevedo
Jamil N. Arabi

Publicidade:
Carla Bianco da Costa
Marcia Kalvon
Marcelo Jinno

Arte / Desktop Publishing:
Cian Graphics Comunicação Visual Ltda.

Tradução
Roberta Hummel

Correspondente
Cássio Bloisi

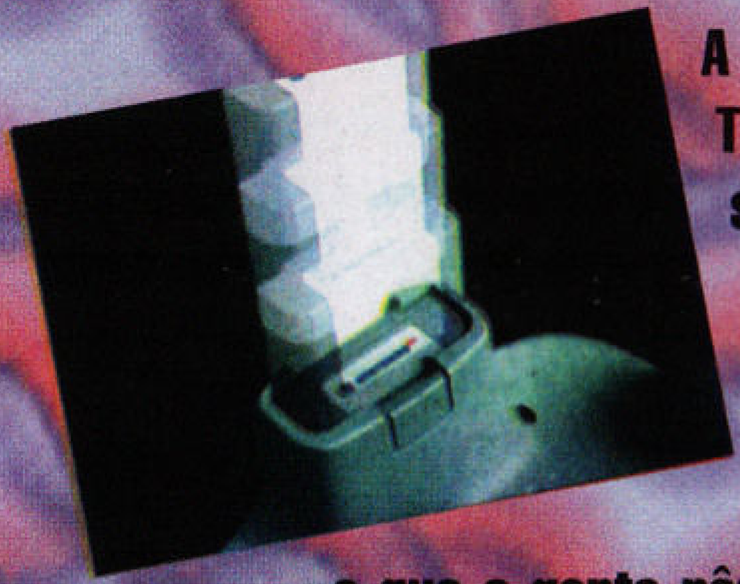
Heroi Games no.05(fevereiro de 1996) e uma parceria da Nova Sampa Diretriz Editora com a Editora Acme.Nova Sampa:Diretor, Carlos Cazzamatta. Acme: Diretores: André Forastieri e Rogério de Campos.Endereço: R. Basilio da Cunha, 213, Vila Madalena - CEP:01544-000 São Paulo/SP Tel Comercial.:(011)571-3233. Todas as imagens publicadas nesta revista são usadas para efeito de resenha, e tem todos os direitos reservados: © Midway, © Acclaim, © Sega, © Nintendo, © Sony, © Panasonic, © Interplay, © Neo Geo, © Capcom, © Konami,© Marvel Comics

W. ROTH S.A



NEWS

Ultra 64 estoura no Japão



A grande sensação da feira Shoshinkai, em Tóquio, no Japão, foi, como todo mundo já sabia, o lançamento do Ultra 64, o mais poderoso console do momento. Mas infelizmente ele não foi vendido na feira, tava ali só para se olhar de longe, envolto em uma caixa de acrílico. Apesar disso, pelo o que a gente pôde constatar, ele é bem parecido com as especulações feitas nas HG anteriores, ou seja, o Ultra 64 é DEMAIS!!! O controle, lançado em várias cores, representa o sonho de qualquer jogador e combina ergonomia (adaptado à forma das mãos), funcionalidade e facilidade. Ele tem um direcional 3D -peça ideal para navegar em games tridimensionais. Uma coisa inédita do Ultra 64 é que o cartão de memória fica no controle e não no console. Assim você pode salvar sua configuração do controle e jogar na casa de algum amigo seu que estará usando as configurações dele. Sacou? Aí ninguém vai poder dar a desculpa de que perdeu porque não está acostumado com os comandos. Para próxima Shoshinkai foi prometido um acessório no mínimo curioso: um drive ótico que poderá ser acoplado ao poderoso Ultra. Mais a melhor revelação foi a certeza de que os cartuchos dos jogos terão preço mais em conta que os games de 32 bits. Podem começar a economizar: o Ultra deve chegar ao ocidente em abril.



Nas páginas ao lado, a HG elaborou especialmente para você um super preview de alguns jogos para o Ultra 64. Os nomes ainda não foram oficializados, mas já dá para sentir o que vem pela frente.

1) Super Mario 64



Os fãs do Mario vão delirar. Na versão do Ultra, ele faz tudo que os jogos anteriores e mais: consegue subir nos inimigos e voar. A animação do jogo é sensacional. O Super Mario 64 tem um monte de efeitos especiais e novos desafios. Com o controle 3D ele fica um jogão.

2) Kirby Ball 64



A bolinha rosa, mascote da Nintendo, escorrega sobre superfífcies onduladas. Você pode jogar com até 4 jogadores, cada um tentando empurrar o outro pra fora das bordas. Numa primeira olhada, ele parece com o velho Kirby's Tee Shot, mas é melhor.

3) Pilot Wings 64



Este novo Pilot Wings deixa o antigo no chinelo. Ele dá ao jogador uma real sensação de estar voando, com diversas vistas e paisagens sempre em mutação. Você vai se sentir voando de verdade, mas tome bastante cuidado para não enjoar com a altura. Brincadeirinha....

4) Goldeneye 007



Você que sempre gostou do agente mais galã da Inglaterra vai poder finalmente viver o papel dele e sair dizendo "My name is Bond. James Bond". O jogo tem a mesma história do filme: 007 tem que derrotar o malvado Goldeneye. Pena que faltaram as namoradas do bonitão.

5) Starfox 64



Este game de naves espacias vai oferecer ao jogador duas visões diferentes: uma de dentro da nave e outra de trás dela. Ele se parece com o F/X original, mas é claro que com detalhes muito mais precisos. Tenha um pouco de paciência que ele está chegando!!!

6) Legend of Zelda 64



Legend of Zelda 64 é uma RPG que usa personagens em três dimensões e trás o reino de Hyrule para a realidade. Os movimentos de câmera, a qualidade dos gráficos e efeitos especiais incríveis tornam o jogo ANIMAL. Vai ser o que há em termos de RPG.

7) Blast Dozer



Pare de quebrar as coisas em casa e libere todo seu instinto destruidor nesse jogo alucinado, em que você pode detonar qualquer coisa que aparece na sua frente. O melhor é que você ganha dinheiro para fazer isso, podendo aplicar tudo no seu veículo.

8) Star Wars



Você terá a chance única de lutar contra os famosos AT-AT's, Scout Walkers e os Probots. Esse jogo não sairá em nenhum outro console: o roteiro de um filme foi feito especialmente para o game. A época da história é entre o Império Contra-ataca e o Retorno de Jedi.

9) Wave Race 64



Podem começar a comemorar, cabras. Esse jogo é no esquema do F-Zero, só que muito melhor. Uma das principais diferenças é o efeito da água, que é realístico pra caramba. Nas curvas, a lancha forma várias ondas. Você vai se sentir navegando.

10) S. Mario Kart VR



Esse game se parece com os anteriores, mas tem novos efeitos e pistas. As vistas são chocantes. A grande vantagem dessa versão é que 4 pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Tem também personagens novos, inclusive um que se parece com o rei Koopa.

As uniões que prometem, ou quase



A Capcom se uniu a 3Vision para produzir um senhor filme-game interativo que deve pintar nas lojas provavelmente no meio do ano, para PlayStation. Cada vez que você jogar, vai se deparar com novas situações e desafios, em uma história cheia de personagens e tramas. Você vai ser Jack Fremont, uma espécie de James Bond. Mas o tema está bem fora da atualidade: você vai estar envolvido em uma intriga com espiões russos e códigos nucleares.

A Sega e a SNK também resolveram se unir, para fazer frente a rival Sony. A SNK é famosa por seus jogos de luta para arcade e pelo console Neo Geo. Pelo acordo, a SNK vai fazer versões de alguns dos seus jogos para o Saturn e a Sega vai fazer o mesmo para o Neo Geo. Mas ambas querem proteger seus melhores jogos para tirar vantagem do acordo. Então, que raio de união é esta em que os mais legais vão ficar fora da treta?!

Destros e canhotos

Está pintando um controle analógico desenhado inicialmente para jogos de simulação de vôo, que atende tanto destros como canhotos. A posição dos botões também foi melhorada e agora permite movimentos mais rápidos e precisos.



REBOOT

Prepare-se. No meio do ano você verá este desenho animado, que faz o maior sucesso nos Estados Unidos, em versão para PlayStation. O jogo vai ser mais ou menos igual ao desenho. Para quem nunca viu, a história se passa no mundo da Mainframe (a CPU dos computadores), onde vivem seres chamados sprites que se parecem com robôs em forma humana. O Mainframe é controlado por uma entidade chamada User (usuário em inglês). Quando o User decide jogar um game em seu computador, os cidadãos da Mainframe podem dar um reboot e se tornar personagens dos jogos.



RPG conquista o mundo!!!



O mundo do RPG tem mais uma boa notícia esse ano. É o lançamento do incrível Samurai Shodown, que deve rolar antes de julho. Você começa o jogo escolhendo entre 6 personagens: Haohmaru, Galford, Nakoruru, Genjuro, Cham Cham ou Ukyo. Os outros samurais vão se juntar a você durante a jornada e também aparecerão personagens do SS III. A história é baseada nas versões de luta do game.



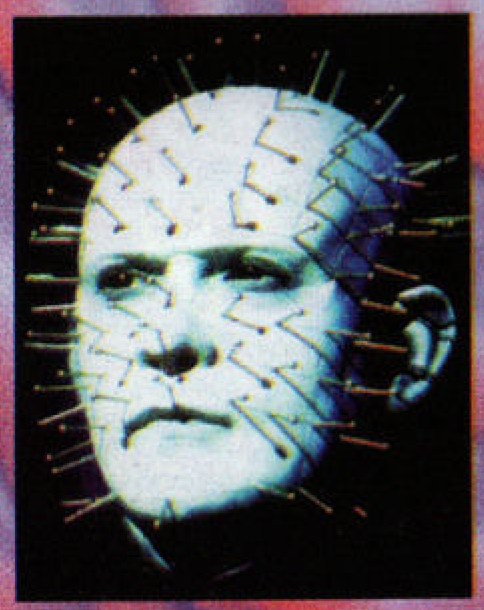
No escurinho do ...



Você com certeza já encarou a barra de estar num lugar escuro morrendo de tédio e sem poder usar um Gameboy para fazer o tempo passar mais rápido, por causa da falta de luz. Como por exemplo numa viagem noturna de ônibus sem conseguir dormir. Foi pensando nisso que a ASF Associates está criando o PCL 300, um sistema de luz portátil que você acopla no teu Gameboy e consegue enxergar a tela em qualquer situação.

Clive Barker ataca novamente

Para você que delirou com Renascido do Inferno (Hellraiser) e está ansioso por novidades, aí vai: está sendo desenvolvido um game escrito pelo bom e velho Clive Barker e produzido pela Virgin!!! Clive está escondendo o jogo, fazendo mistério sobre o game. Mas pelo pouco que conseguimos arrancar dele, deu para sacar que vai ser um game supercompleto. A história é de um garoto hibrido que nasceu de um pai fantasma e de uma mãe de carne e osso. Ele então pode trafegar tanto no mundo dos vivos como no dos mortos.
Só nos resta esperar...



O prêmio picareta da galáxia!!!



Que Jô Onze e Meia que nada, o negócio é Space Ghost Coast to Coast... É isso aí rapaziada, estes americanos não têm mais nada para inventar.
Está fazendo um baita sucesso o Talk-Show do Space Ghost que entrevista pessoas ilustres dos Estados Unidos. O entrevistador tem o seu arqui-inimigo Zorak como maestro da banda e o Moltar como produtor do programa. Bom, a gente sabe que isso não tem nada haver com games, mas achamos que merecia uma nota. Não é o fim da picada?



Lendo e jogando...

Outra boa notícia de RPG é a versão do clássico dos clássicos de luta. Sim, estamos falando do Street Fighter. Só que este RPG não é em vídeo, e sim em livro, mas mesmo assim, superlegal. Você que nunca jogou um RPG sem ser na telinha e é maníaco pelo Street Fighter, tem uma boa oportunidade para se divertir. Neste jogo você cria seu próprio mundo e personagens. É claro que pode escolher entre os conhecidos, mas também pode criar o personagem que você sempre idealizou.

Cyberbots



Neste game de luta metálica você joga com mais de 300 megabits de pura potência. Escolha entre 4 classes de robôs diferentes e 6 estilos de combate. Ele também tem uma porção de combos e movimentos especiais que vão com certeza deixar você alucinado.

Oh!, essa não, Virtual Boy

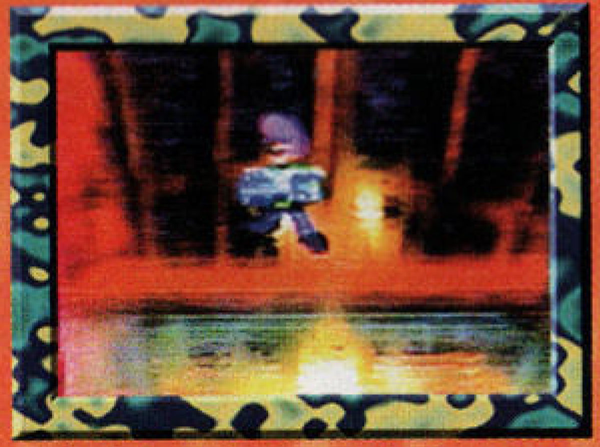
Você já ouviu a expressão "no lugar errado, na hora errada"? Pois é, parece que ela foi feita para o Virtual Boy. Como última tentativa para vendê-lo, a Nintendo vai baixar os preços, o que também deverá ser inútil. Sem falar que vai continuar carinho para nós.

PREVIEW

Nesta seção você vê uma prévia dos jogos das próximas edições HERÓI GAMES seus consoles e a sua disponibilidade (já lançados ou não).



Aftermath
PSX
Não Disponível



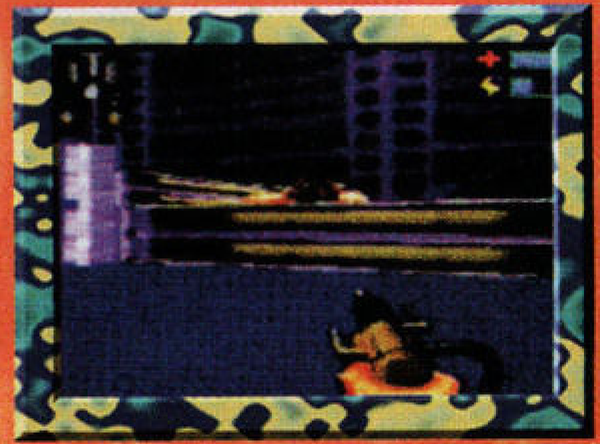
Johnny Bazookatony
PSX
Disponível



Super Cross 3D
Jaguar
Disponível



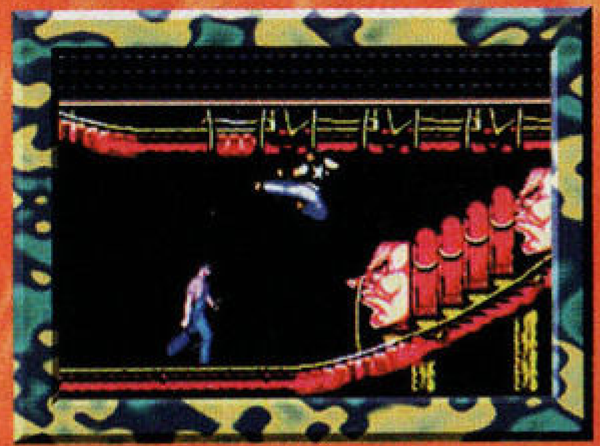
NHL Ice Open
Arcade
Não Disponível



Po'ed
3DO
Não Disponível



Super Star Soccer Deluxe
Super Nes
Não Disponível



Nightmare Circus
Mega
Não Disponível



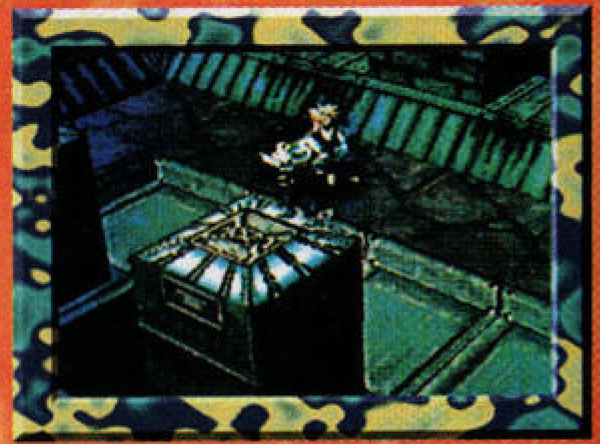
Skelleton Warriors
3DO
Disponível



Lost Eden
3DO
Disponível



Legend of Thor
Saturn
Não Disponível



Dark Savior
Saturn
Disponível

TOP 10

A herói games selecionou os 10 melhores jogos deste mês de todos os consoles e arcades!!!

16 bits		32 bits	
Samuraii Shodown III	- NEO GEO	Loaded	- PSX
Donk Kong Contry II	- SNES	X-Men: C o A	- SATURN
Toy Story	- MEGA	Darkstalkers	- PSX
Gargoyles	- MEGA	Po'ed	- 3DO
Super Mario RPG	- SNES	High Velocity	- Saturn
Water World	- MEGA	Criticom	- PSX
Fifa Soccer 96	- SNES	Ridge Racer Revolution	- PSX
Doom Troopers	- SNES	Fifa Soccer 96	- PSX
Kabuki Clash	- NEO GEO	Lost Eden	- 3DO
Killer Instinct	- SNES	Corpse Killer	- Saturn

Arcade		herói Games	
Alpine Racer	- Namco	Twisted Metal	- Saturn
Indy 500	- Sega	Rock'n Roll Racing	- SNES
Rave Racer	- Namco	Tekken II	- Arcade
Ultimate MK3	- Midway	Mario RPG	- SNES
Marvel Super Heroes	- CAPCOM	Maraton	- MAC
Virtua Strike	- Sega	Doom Troopers	- SNES
Desert War	- Jaleco	Fifa Soccer 96	- 3DO
Virtua Cop 2	- SEGA	Darkstalkers	- PSX
Crypt Killer	- Konami	Gargoyles	- Mega
Dangerous Curves	- Taito	Daytona USA	- Saturn

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

Acredite se quiser! Este clássico para Super NES dá um banho na primeira versão, que já era boa. Gráficos em terceira dimensão, mais reais e caprichados, e novos amigos e inimigos do gorila mais famoso do mundo recheiam o game. A história também mudou: Donkey foi capturado pelo terrível Capital K. Rool. Seus amigos Diddy e Dixie devem resgatá-lo. Diddy e Dixie são namorados. Ele é mais rápido que ela, mas a "gata" pode pular maiores distâncias graças a seu cabelo que funciona como hélice. O game está um pouco mais difícil que a primeira versão. Não vacile: é importante manter sempre pelo menos duas moedas para ir salvando o jogo sempre que possível. Ao aparecer a vovozinha Wrinkly, não pense duas vezes e salve o game. Quem jogou a primeira versão já sabe: sempre que você passar uma fase, é possível voltar a ela e sair quando quiser. Fazer isso é moleza, basta apertar Start e depois Select. Então, escolha uma fase cheia de moedas e acumule vidas. Aquele velho desafio de fazer a maior porcentagem do game está mais difícil do que nunca: você deve achar todas as fases secretas, os bonus stagies e 40 moedonas marcadas com a sigla "DK". É mole?!

WOW!

GRÁFICOS 10,0

SOM 8,5

DESAFIO 9,5

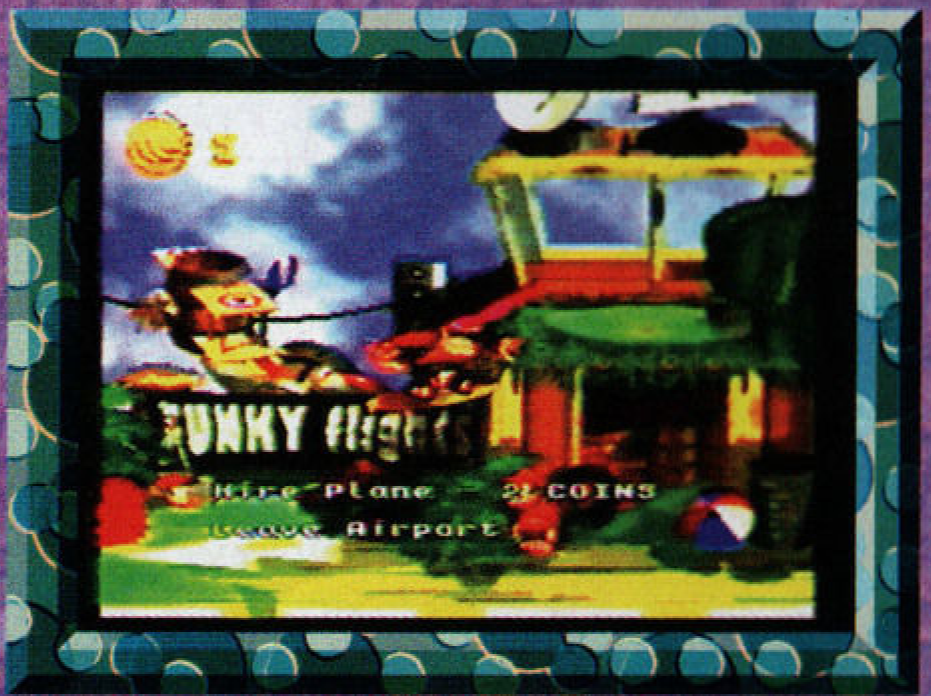
MÉDIA 9,5



Olha, para começo de conversa você deve sempre entrar no Kong's College e pagar duas moedas para a vovó Wrinkly salvar o game da onde você parou, ou seja, com todas as fases passadas, moedas acumuladas etc. Aí será possível visualizar a porcentagem do jogo.



Sempre que você comprar o Hire Plane no Funky's Flight é possível acessar qualquer sub-mapa sem precisar passar pelos chefões novamente. Muito útil quando você mudar de mapa e quiser voltar para acumular moedas e vidas. Legal, né?



Bem vindo ao Swnky's Bonus, uma espécie de cassino onde nossos amiguinhos pagam e tentam a sorte grande com jogos de adivinhação. É possível ganhar até três vidas no jogo mais caro. Decore as respostas para poder recuperar vidas toda vez que entrar. Boa sorte!



Quando você entrar no Kong's Museams, o vovô Cranky o ajudará com dicas sobre o game, tipo movimentos dos kongs, como abrir coisas e como matar inimigos. Fora isso, em alguns pontos do mapa ainda é possível ganhar vidas.



MOVIMENTOS

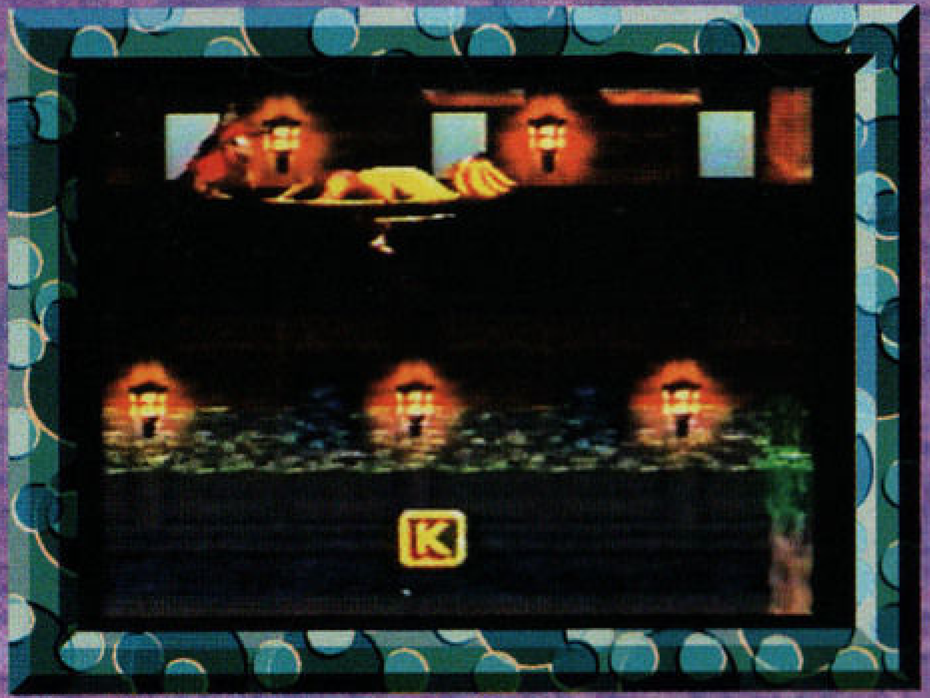
Direcional - movimentos horizontais e verticais
Y - cambalhota
Y no ar - faz Dixie ativar o cabelo
Y pressionado - Kongs correm
Y pressionado ao lado de objetos - seguram-nos. Para arremessá-los, solte Y
B - pulo (pressionado atinge alturas maiores)
Y + B - pulos mais fortes
A - um Kong pega o outro nas costas
A com amiguinhos - ativa os poderes
start + select - sai da fase já passada.

Gangplank Galleon

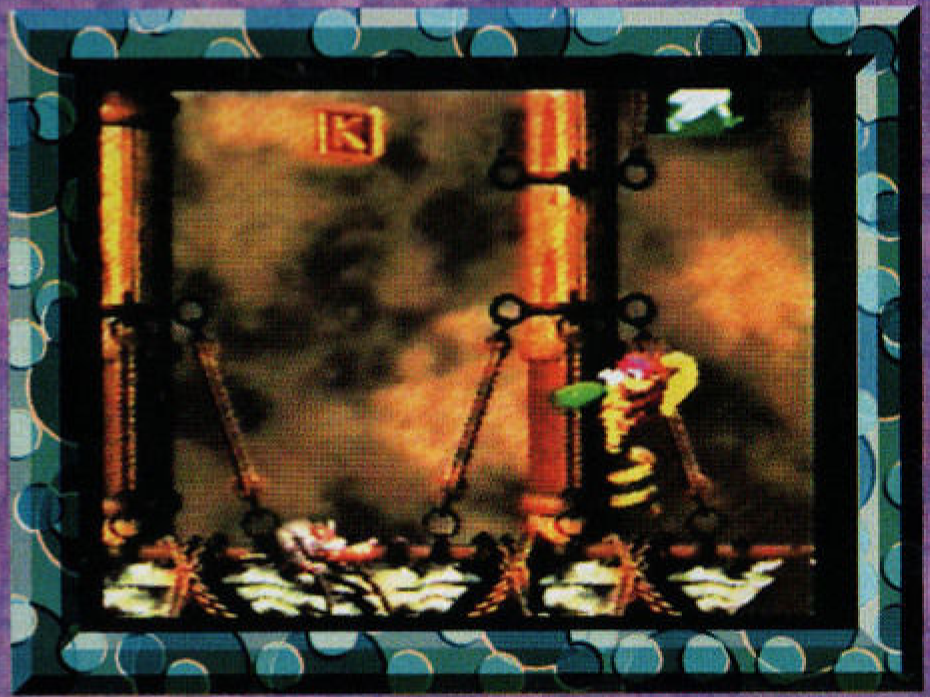
Nossos amiguinhos iniciam o jogo no navio pirata do Capitão K. Rool, o inimigo principal que raptou Donkey. Este é o primeiro sub mapa do game. Decore todas as fases e volte sempre para acumular moedas e vidas, pois obviamente são as fases mais facéis.



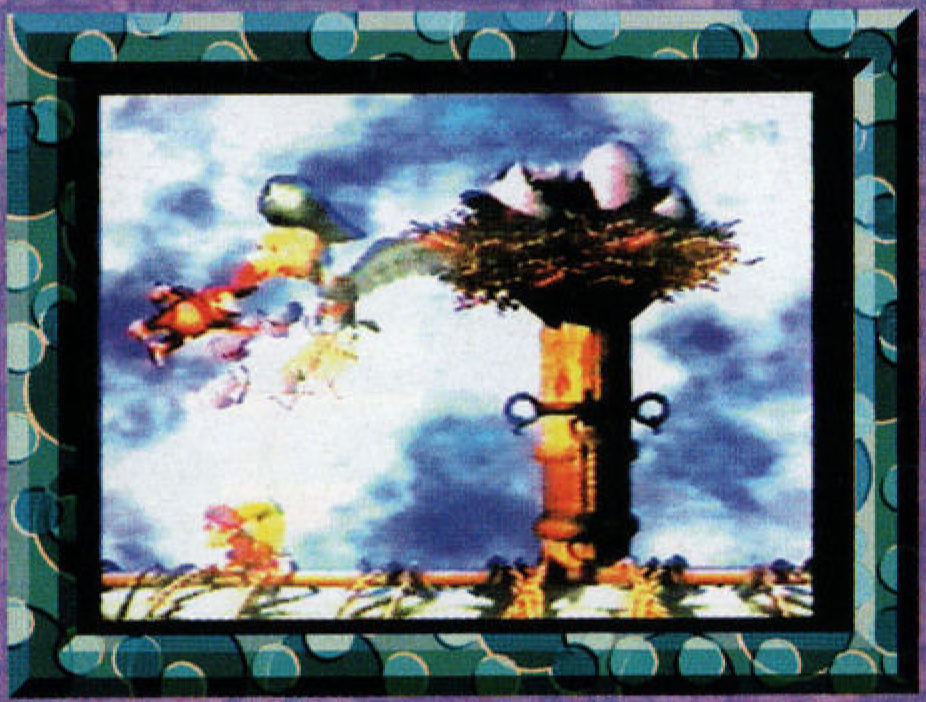
O super cabelo de Dixie deve entrar em ação, permitindo pegar os intens mais distantes. Agora uma bela dica para quem não jogou a primeira versão: TODA fase do game tem as quatro letras "K", "O" , "N" , "G" escondidas. Sempre que você formar KONG, você ganha uma vida.



Ainda nesse mapa conheça um dos amiguinhos dos Kongs mais úteis: Rattly, a cobra-mola, que pode pular sob quase todos os inimigos e atingir os lugares mais altos. Para usá-la, basta segurar o botão "A" e a mola será acionada. Solte o botão para ver o resultado.



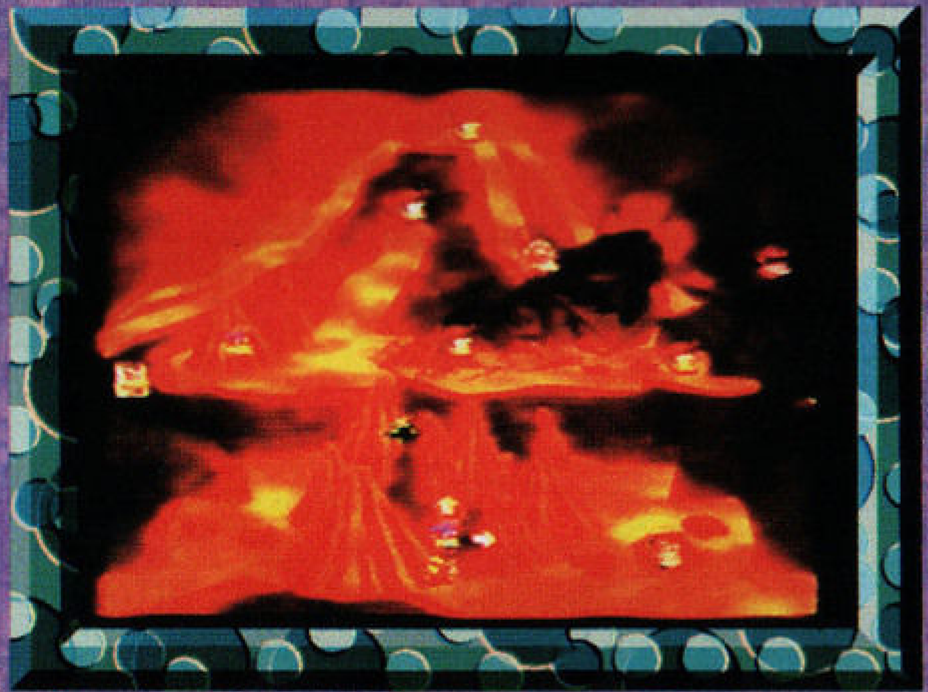
O primeiro chefão deste game é o Krow. Desencana, este pássaro metido a pirata não mete medo. Ele vai derrubar ovos nos nossos amiguinhos. Pule em cima dos ovos arremessados para impedir que eles o acertem. Em seguida, acerte o inimigo com os ovos. Existe uma moeda escondida no ninho. Pule para pegá-la, se você tiver a manha!



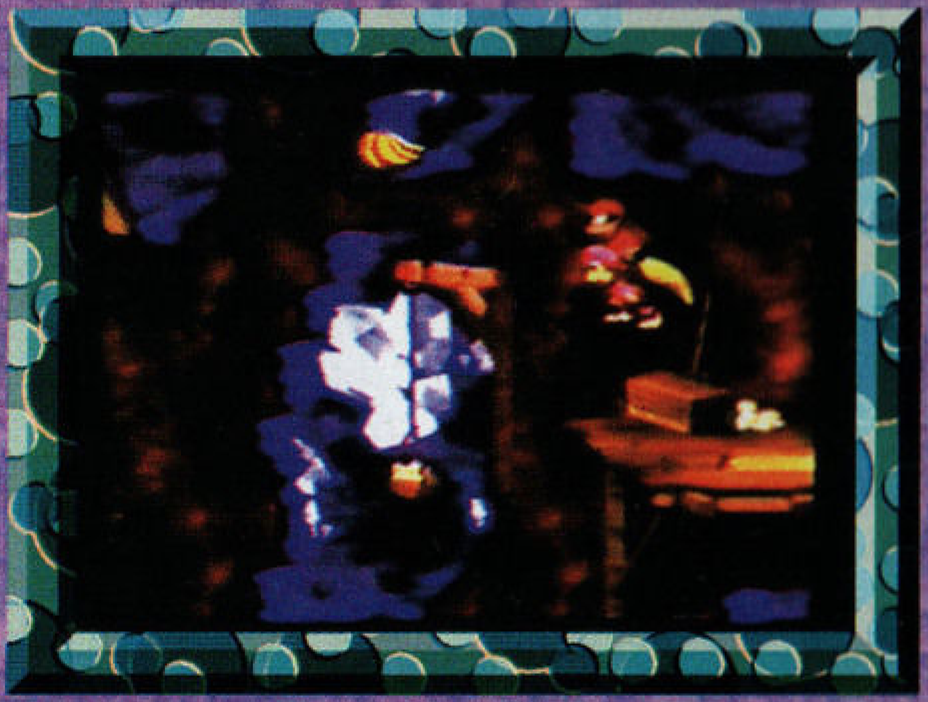
No final de cada fase há um barril piscando com vários itens. Decore a sequência deles e salte sobre o barril quando aparecer o ítem anterior à vidinha

Crocodile Cauldron

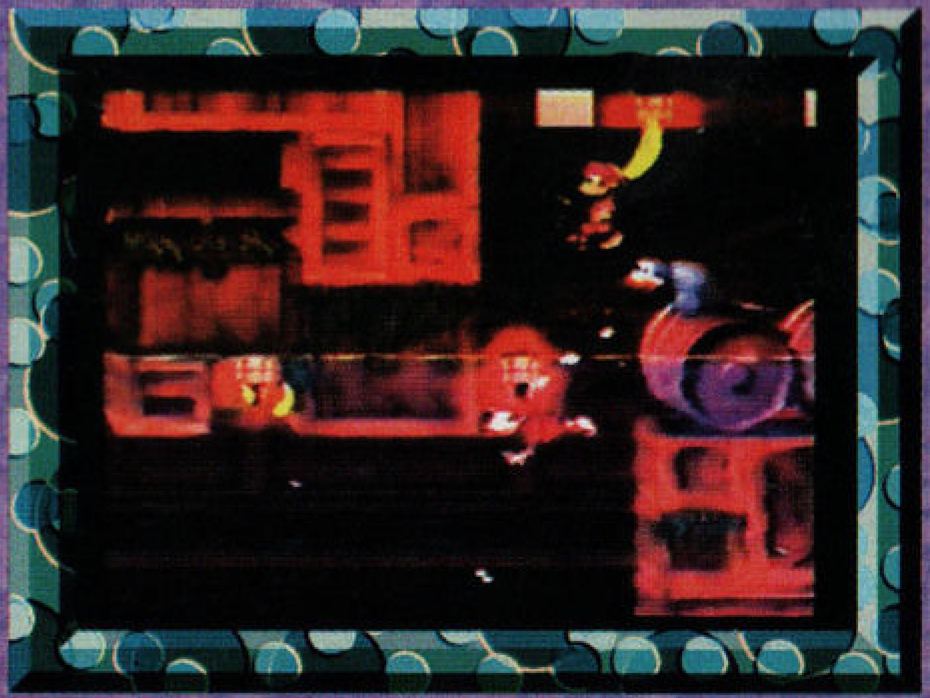
O próximo sub mapa do game mostra nossos colegas Kongs debaixo da montanha do mapa principal. Lá estão destroços de um navio e muitas lavas. O cenário dessas fases, acredite, é sensacional!!! Cuidado com as lavas, pois além de quentes, são fatais.



Preste atenção nas fases que contêm as seções de barrilzinhos que lançam nossos amigos até o final da fase, pois existem fases de bônus escondidas. Para pegar os itens muito altos o jeito é apelar mesmo para o arremesso do colega para cima. Demais!!!



Não seja apressadinho pulando direto na lava quente diluída. Salte primeiro em cima da amiguinha Clapper, essa foquinha simpática. Ela assopra na lava e deixa tudo tranquilo para os Kongs nadarem, sem se queimar.
Por essa você não esperava, não é mesmo?



Hora de enfrentar Klever, a espada gigante. Esse chefe é só um pouco mais difícil que o Krow. Para destrui-la o esquema é acertar a bala de canhão bem na base da "criança". Após algumas tacadas, aparecerão alguns ganchos. Não marque bobeira e corra para a plataforma ao lado para pegar a próxima bala de canhão. Tranquilo!



Gaste algumas jogadas decorando as respostas dos jogos de Swanky, pois assim, nas várias vezes que ele aparecer no game, você garante cerca de oito vidas!

Krum Quay

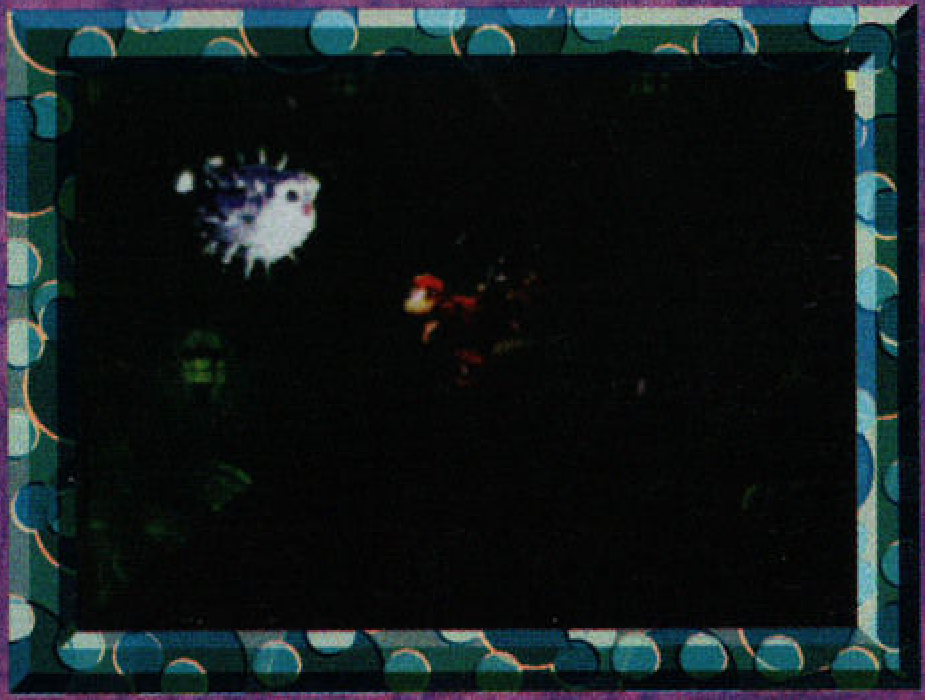
Nossos amiguinhos partem para o terceiro sub mapa do game: uma espécie de ilha com um crocodilo gigante no centro. Não se assuste com os cenários selvagens e primitivos. Você passará por fases com água também.
Não desista agora!



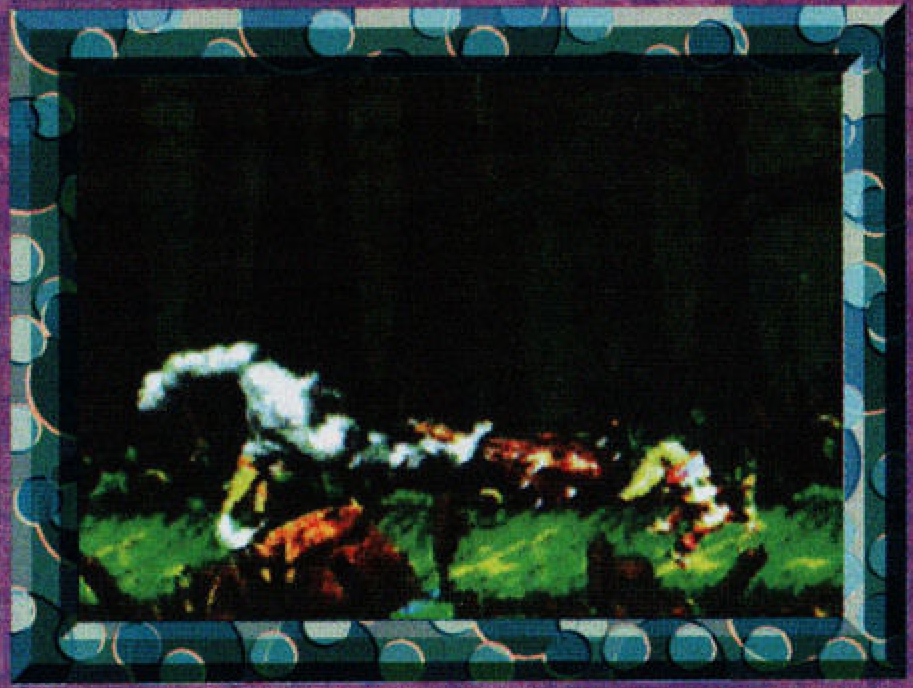
Nesta fase, use e abuse da ajuda de Glimer, mais um dos amiguinhos dos Kongs, uma espécie de peixe com um olofote poderoso pendurado nas costas. Anote essa dica: o lance é nadar sempre próximo a ele aproveitando o raio de ação da luz.



Comece esta fase andando direto para esquerda, faça os Kongs passarem pelas abelhas e você pegará um tesouro logo atrás delas. Tome cuidado para não tocar em nenhuma abelha, principalmente nas vermelhas Depois continue normalmente até o final da fase.



A coisona feia aí chama-se Kudgel e é o chefe desse estágio. Ele deve assustar você, mas basta manter distância e aguardar os barrilzinhos que caem do teto para então arremessá-los em direção ao grandão quando ele estiver de costas. Cuidado: o monstro dá uns pulos que estremecem o chão, deixando os kongs atordoados. Mesmo assim, sem maiores problemas, é bico!!



Os barrilzinhos marcados com uma espécie de estrela pratea-da são os marcadores de fase: sempre que conseguir pegá-los, você começará do lugar em que o barril estava!

Krazy Kremland

O quarto sub mapa de DKC II começa em um parque de diversões do terror comandado por capangas do Capitão K. Rool e termina em uma colméia de abelhas gigantes. Nesta parte tome cuidado com o mel: ele gruda os pés dos Kongs no chão.



Existe uma fase que é uma loucura: os Kongs estão numa montanha russa em que o carrinho é uma caveira! Busque os barrilzinhos verdes e fuja dos vermelhos. Os verdes abrem portas e aumentam o tempo, enquanto os vermelhos fazem o contrário.



No meio da floresta nossos amiguinhos andam pendurados em cipós e as abelhas voltam a aparecer. Elas continuam chatas como nunca. A ferroada, além de dolorida, é fatal. O mesmo esquema de correr (Y pres-sionado) vale quando os Kongs estão pendurados.



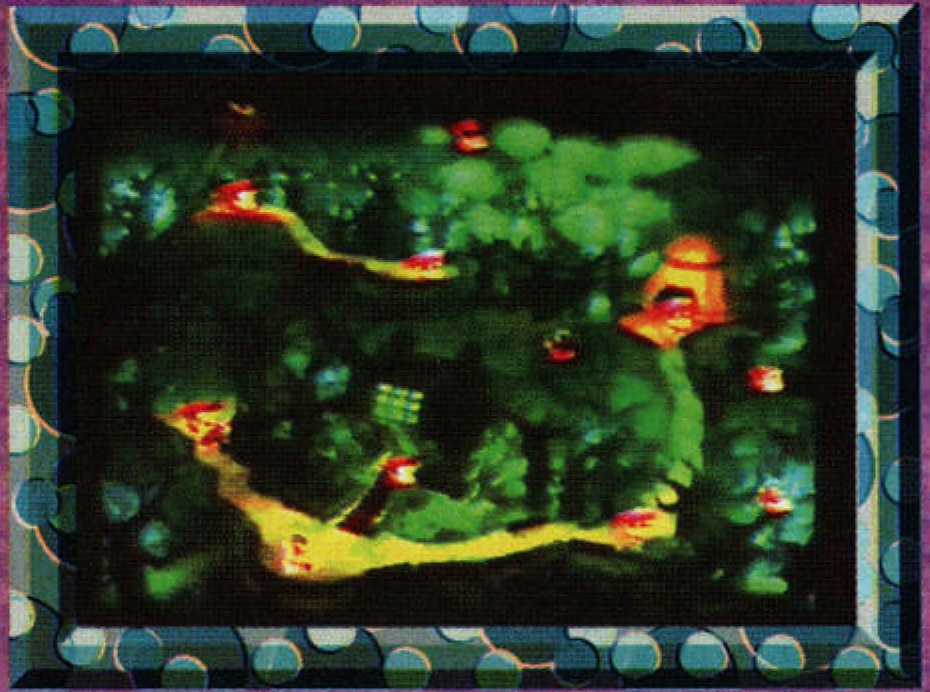
Depois de fugir da abelha rainha na fase anterior, se você achou que ficou livre dela, se enganou. Ela é o chefe desse estágio. Para matá-la, acerte o ferrão da bicha quando ela estiver de costas.
Quando a rainha ficar pequena, acerte as abelhas vermelhas que ficam voando em volta da chefe. Em seguida, a cara da maldita!



Procure sempre um barrill com um símbolo de explosão marcado: ele dá acesso aos bonus stagies. Daí você deve cumprir a tarefa pedida e pegar um prêmio

Gloomy Gulch

Chegamos agora ao quinto sub mapa do game. Caminhando em direção ao topo da montanha do mapa principal, os Kongs passam por casas de palha, árvores e coisas do gênero, sempre, é claro, infestadas de inimigos e ainda com ventos e neblina.



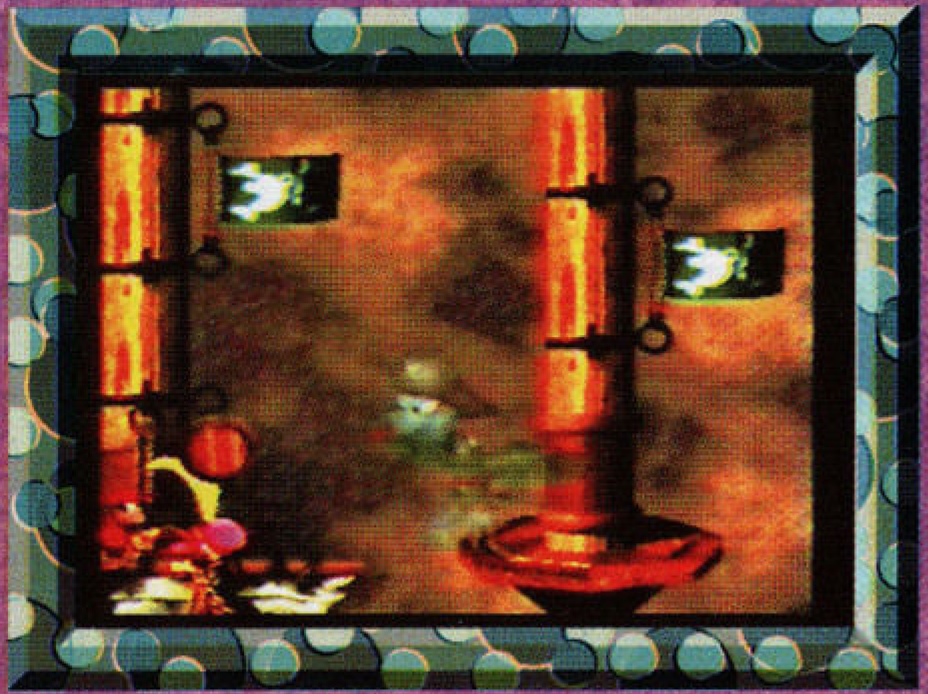
Use sempre o vendaval a seu favor, facilitando os pulos dos Kongs. Aqui está o amiguinho mais animal e também o mais útil do game: a aranha Squitter. Ela pode atingir qualquer lugar da tela pois suas teias viram chão. Use o "A" duas vezes e salte em cima da teia.



Nesta fase o chão movimenta-se sozinho, por isso preste atenção para não ser esmagado. O melhor é pedir ajuda ao Rambi, o rinoceronte. Assim, mesmo que o inimigo venha pelo alto, basta dar uma chifrada bem dada e se safar deste castelo.



Krow é realmente um bicho teimoso e seu espírito volta a atazanar a vida dos Kongs. Pule os pássaros azuis e acerte o colorido, que se tranforma em um barril, o qual você deve acertar no pentelhão. A cada acerto, suba pelos ganchos que aparecem na tela e vá mais uma vez atrás do inimigo. Repita essa operação alucinadamente por 3 vezes e pronto: mande-o para as trevas.



Para usar os inimigos do game como impulso para acesso a locais como bonus, letras e vidas escondidas, basta manter o botão de pulo pressionado durante a pisada dos Kongs.

K. Rool's Keep

Já no topo do mapa principal, nossos amigos Kongs partem em busca do inimigo final para resgatar Donkey. Fases variadas aparecem nesta parte do game. Cuidado no controle, pois o vento é forte e pode tirar nossos amiguinhos do chão.



Depois de passar por todas as fases do mapa principal, usando a cobra e fugindo da lava verde, finalmente você encontra o Donkey. O Capitão K. Rool sobe em uma nave e tenta fugir, levando o refém. Vá atrás, ganhe na corrida contra o pássaro preto, e parta para luta final.



Chegou a hora de salvar Donkey do Capitão K. Rool. Para acertar o inimigo, jogue a bala de canhão na espingarda quando ela estiver em sucção, como indica a foto. Dixie é a mais indicada para o combate, pois tem a manha de saltar os obstáculos.



A cada três acertos Donkey aparece e traz um barril-vida. Quando aparecerem os espinhos que pulam, salte um e passe por baixo de outro. O inimigo desaparece e você deve se guiar pela fumacinha. Falando em fumaça, pule as que ele atira, pois elas fazem os kongs ficarem atordoados.

Na última série, fuja da sucção da arma do Capitão, pegue a bala de canhão e jogue-a pouco antes dele aparecer novamente. Pronto, Donkey se liberta e dá um mega gancho no coitado, que voa pelo mapa até ser devorado pelos tubarões! Que espetáculo! Depois dessa, que tal comer um sanduíche de banana amassada para repor as energias?





Diddy Kong -
O macaquinho mais es-perto do planeta está de volta para salvar Donkey



Dixie -
A namoradiha de Diddy tem um cabelo maneiro que ajuda nos saltos. Aproveite!



Funky Kong -
O gorilão radical vende o aviãozinho que permite acessar mapas já concluídos



Swanky Kong -
Esse aí é o responsável pelo cassino onde os kongs jogam e ganham vidas



Wrinkly Kong -
A vovozinha é demais! Tenha sempre duas moe-das e salve o game com ela



Cranky Kong -
O vovozinho tem infor-mações valiosas sobre as fases. Vale a pena uma visita!



Klubba -
Ele permite acessar fases secretas para você fazer a porcentagem máxima no game



Rambi the Rhino -
O rinoceronte está de volta mais nervoso ainda. Seu chifre continua pontudo



Rattly the Rattlesnake -
A cobra Rattly é impor-tante para atingir os lugares mais altos



Clapper the Seal -
Sempre que encontrar a foquinha, pule sobre ela e receba uma boa ajuda



Squawks the Parrot -
O passáro está mais forte que antes. Ele voa rápido e cospe amendoim



Enguard -
O peixe espada é impos-sível nas fases com água. Espete todos os seus inimigos



Squitter the Spider -
A aranha pode usar suas teias como chão e atingir qualquer lugar da tela



Glimmer the Angler Fish -
Glimer é indispensável para iluminar o caminho dos Kongs no escuro



Klobber -
Será que ele está pelado dentro deste tambor? Cuidado: ele pode roubar suas bananas



Click-Clack -
Fique esperto com esse besouro, ele adora devo-rar macaquinhos com aspargos



Kannon -
Se você começar a escutar tiros, desvie, pois o louco por canhões está por perto



Klampon -
Pule em cima dessa coisinha fofa" que tem a boca e os olhos maior que o corpo



Klinger -
Esse crocodilo deve ter algum parentesco com os macacos: ele nunca sai do cipó



Kloaks -
O cara parece que roubou o casaco do pai! Desvie dos tambores que ele arremessa



Krook -
Fuja das armas desse pinguim, que pelo jeito está morrendo de frio em plena floresta



Kruncha -
Este seguidor do capitão Rool, que parece o Tyson, é indestrutível. Fique longe dele



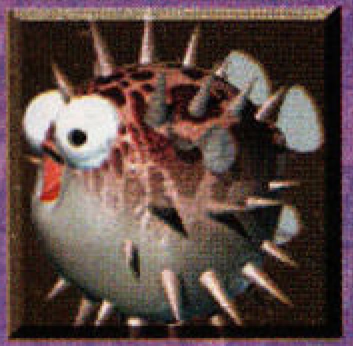
Neek -
Este ratinho narigudo tem cara de simpático mas fique esperto e não caia na dele



Klomp -
Detone esse ridículo manco pulando sobre sua cabeça e mande-o de volta ao brejo



Spiny -
Aperte o botão de ataque contra porco espinho com focinho de tomada. Não pule nele!!!



Puftup -
Quando esse aí incha, sai de perto. Ele não presta, pode ter certeza



Kaboing -
O Kaboing tem um andar tão estranho que mais parece uma bailarina desajeitada



Zinger -
Essa abelha não faz mal algum quando estamos longe dela. Portanto, pra que arriscar?



Cat-O'-9-Tails -
Tome cuidado com o rabo. Se ele te agarrar vai te lançar para os ares



Kackle -
Ele adora tirar um "racha" contra você. Ganhe dele para mudar de fase. Acelera!!



Kutlass -
Nosso inimigo tem as espadas maior do que ele. Espere ele fincá-las no chão.



Lockjaw -
Essa piranha tem a dentadura maior do que a boca. Fique longe pois ela não perdoa

SUPER NES

DOOM TROOPER

Doom Troopers é mais um dos grandes jogos produzidos pela Playmates. O game fez um grande sucesso no PC e agora invade a praia do SNes, para alegria daqueles que gostam de uma ótima aventura. O gráfico é transadíssimo, pena que os personagens são um pouco pequenos. Mas isso não faz diferença, pois a partir do momento que você começa a jogar, fica fissurado rapidinho. Você pode jogar com Mitch Hunter, um seguidor do "Stallone" (pelo menos é o que parece) com sua metralhadora devastadora. Se preferir, poderá jogar com Max Steiner, que mais parece um alienigena com seus "lindos" cabelos verdes, e que tem duas reluzentes pistolas que põem medo em qualquer um. Neste jogo simplismente carnage, você tem a missão de limpar a área detonando mutantes em quatro planetas diferentes: Vênus, Mercúrio, Plutão e Nero.
A jogabilidade é ótima, com os personagens atendendo rápido aos comandos. Outra coisa que você vai curtir é poder jogar ao mesmo tempo com um chegado seu. Ao estilo "Contra III", Doom Troopers é sem dúvida o melhor game lançado nesta temporada. Confira!!!

KRAK

GRÁFICOS 8,0

SOM 8,5

DESAFIO 7,5

MÉDIA 8,0



Estágio 1:

A primeira fase é bico, saia correndo e atirando ao mesmo tempo, tomando cuidado com os robôs. Para detoná-los, basta dar dois tiros em suas cabeças e para destroçar geral dê mais dois tiros no corpo.
Neta fase existe uma passagem secreta logo que passar a cachoeira. Fique esperto e fature um potente refil para sua arma.





Na segunda fase, tome cuidado com a mira de uma nave correndo de um lado para o outro. Fique atento também com os lança-chamas.



Para encarar o chefe da fase, vá para o canto e solte o poder na diagonal contra o magrelo. Em seguida vá para o outro lado e repita a dose. Tome cuidado com o vômito que o malaco expele!!!

Estágio 2:

No início você vai ficar meio confuso, mas não se preocupe, é apenas ilusão. Cuidado com um negócio parecido com uma colméia de abelhas, pois ele inverte seus controles. Corra ou pule por cima das pedras que rolam em sua direção e suba até encontrar a saída.



Contra o chefe, use sua ginga para desviar das duas primeiras investidas e atire contra um foguete que o mala sem alça solta na terceira.

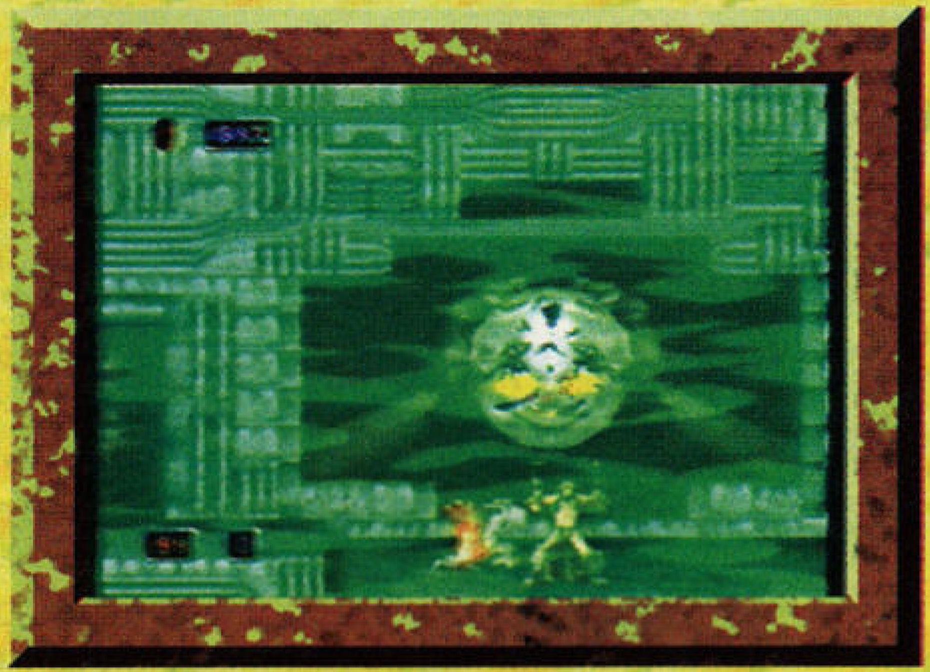


Estágio 3:

Aproveite para pegar carona com o vento para poder subir bem rápido. Cuidado na descida do "corredor gelado" pois tem um monte de lanças prontinhas para te espetar.



Na fase dois, desça logo de cara e siga para esquerda, estourando o controle de portas. Em seguida vá sempre para a direita e, chegando no final, detone o computador. Atenção: seu tempo é limitado.





O chefe desta etapa é um demoniozinho ridículo metido a besta.Tome coragem e parta para cima do bicho descarreagando todo seu poder de fogo. Experimente usar o lança-chamas e torre o amimal sem piedade. Não tem segredo, maníacos!!!!



Estágio 4:

Parabéns, você está cada vez mais próximo do final. Cuidado para não cair das plataformas de ferro e extermine todos os inimigos da fase para que eles não atrapalhem seus pulos.

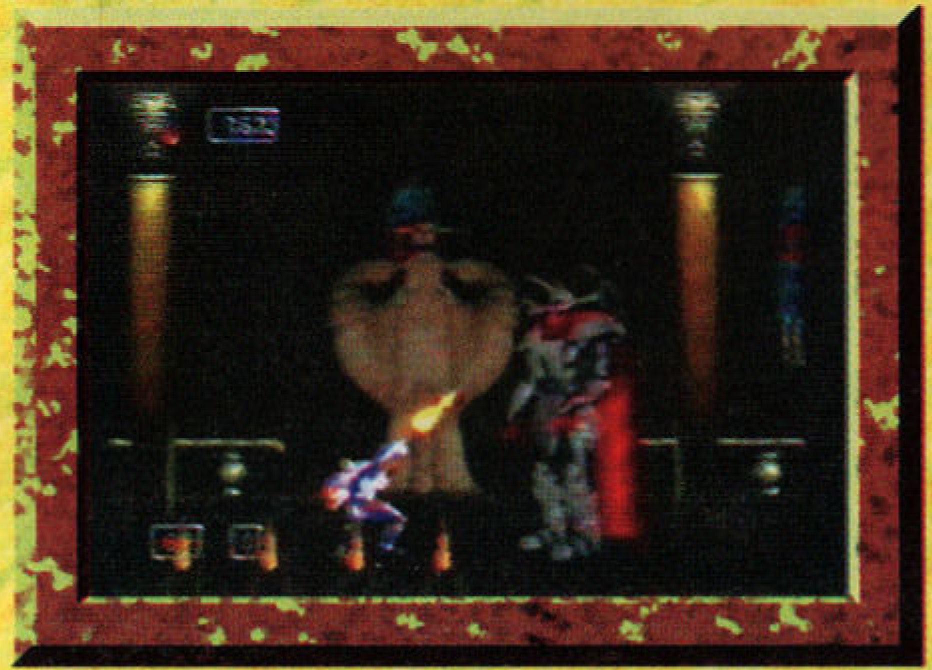


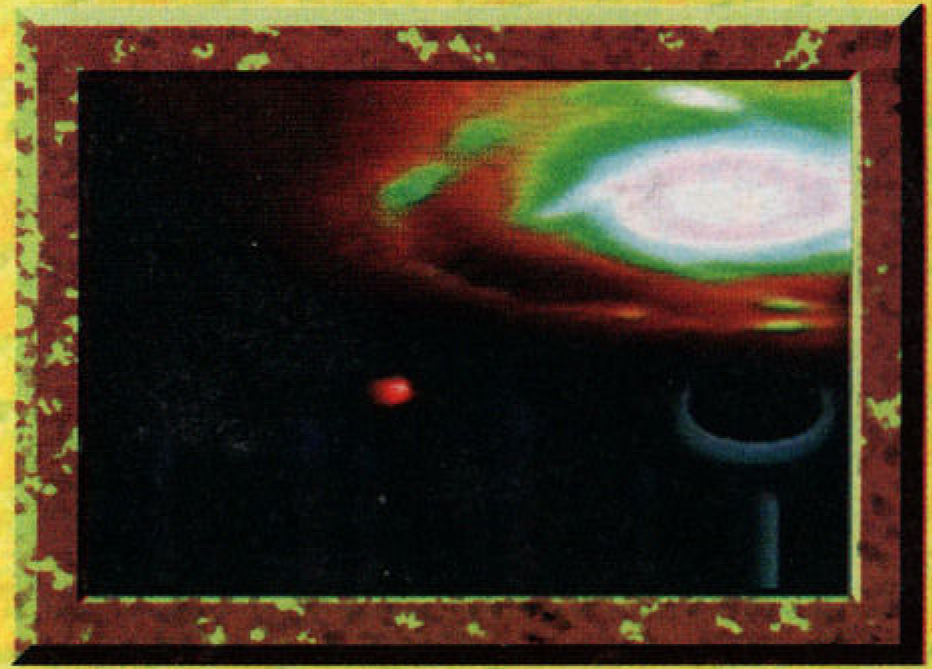
Você já está dentro da fortaleza do chefe final. Este lugar frio e sombrio guarda surpresas não muito agradáveis. Mas tudo bem, o importante é não ter medo. O grande lance é correr e atirar ao mesmo tempo.



Final

Enfim, o demônio final. Este mutante não é nada bonito e muito menos fácil. A manha é ficar atirando sem parar na cabeça do menino. Desvie das poderosas investidas do nosso inimigo.





Seu animal!!! Você conseguiu!!! Acabou com a raça deles!!! Aceite as "congratulations" de toda equipe da HG.

Depois disso tudo, você merece descansar enquanto aprecia o retrato do seu herói no outdoor.



SUPER TIPS

Cuidado: fique de olho nos robôs porque mesmo que você acerte a cabeça deles, eles ficam descontrolados atirando para todos os lados. Para evitar esse problema, atire quatro vezes com um pequeno intervalo de tempo.

PASSWORDS DOOM

Fase 2: IMPERIAL
Fase 3: DOOMLORD
Fase 4: CYBERTOX

COMANDOS:

B: pulo
A: atira
X: poder
Y: soco
L: arremessa
R: direciona os tiros



GARGOYLES

MEGA DRIVE

GRÁFICOS 8,5

SOM 7,5

DESAFIO 9,0

MÉDIA 8,5

Galera, esse game está alucinante. Você é uma mistura de dragão com ser humano com direito a asas e tudo. Gráficos absurdos e grande variedade de movimentos dão um toque especial a esta aventura, que, diga-se de passagem, é bem difícil. Cenários que lembram a "Caverna do Dragão" e inimigos medievais são o palco de nossa odisséia. O game requer bastante habilidade e rapidez no controle. Meu, não é mole não, em cada jogada há apenas um continue. Bom, para dificultar ainda mais, são cinco estágios com pelo menos três fases cada. Nosso herói, Goliath, protetor do Castelo Wyvern e guardião do povo Gargoyles é o unico com poder suficiente para derrotar o Olho de Odin e não permitir que o demônio tome conta de seu povo. Você começa a jornada de seu próprio castelo e sai em busca do inimigo, passando por vickings, robôs, dragões metálicos e panteras. Músicas bem ao estilo medieval completam o clima do game. Treine bem todos os movimentos e preste bem atenção nas dicas que a Herói Games dá para você. Boa sorte e debulhe este fantástico game para Mega Drive. Afinal, não é só porque o jogo é difícil que você vai dar para trás, né?



Fase1

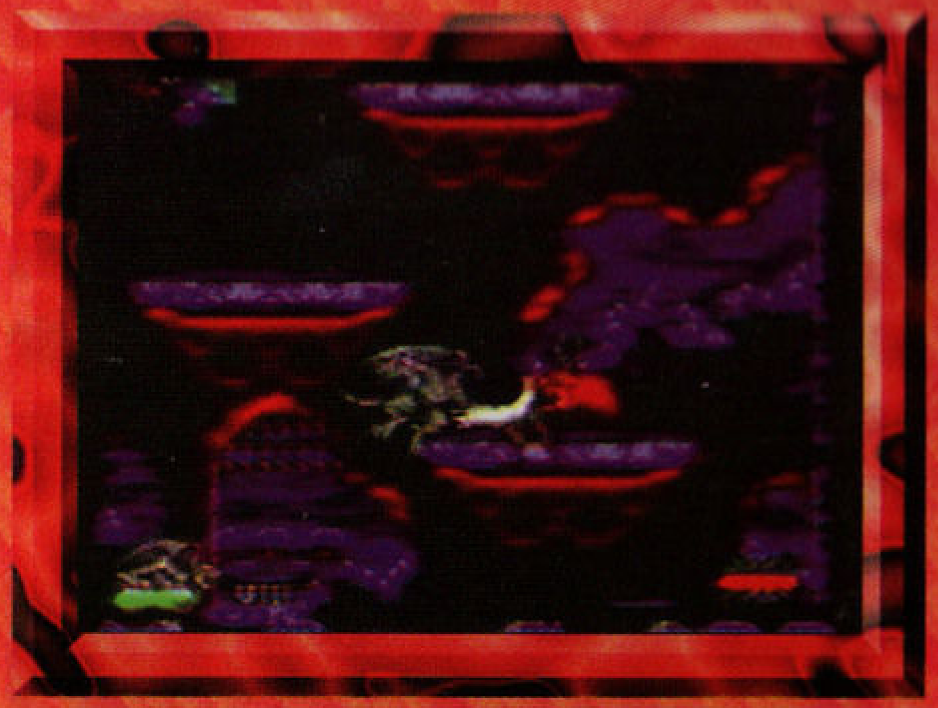
Logo de cara você ganha uma vida. Aproveite mano, pois ganhar vidas é coisa bem rara nesse game. No local indicado, suba na torre do castelo, grudando na parede, e salte usando a asa. Bingo!



Eis a saída da fase um. Vá grudando nas paredes e pulando de um lado para o outro nos intervalos dos tiros dos lança-chamas. Vale subir e descer sem pular para conseguir uma melhor posição. Vai nessa, meu!!



Esse chefe parece osso duro de roer, mas saca só o lugarzinho que a HG descolou: você fica pulando e dando soco, sem tomar nenhuma porrada. Daí, vira bico!! Fala a verdade, a vida não é mais fácil com a equipe da revista ao seu lado?



Fase2

Depois de sair do castelo Wyvern é hora de passar por baixo da civiliza-ção. Cuidado: há fogo. Agarre nos ganchos, desativando as turbinas que o impedem de prosseguir.



Essa criatura vai se transformar num guerreiro com um machado poderoso, capaz de destruir pedaços do chão. Aproveite o momento indicado na foto, fique na mesma posição dele e detone vários socos.



Fase3

De volta à superfície, agora no alto dos prédios da cidade, Goliath deve quebrar as clarabóias e entrar nos apartamentos. Não esqueça de destruir as torneiras, pois elas o impulsio-nam para cima.



Aqui está: seu primeiro encontro com o Olho de Odin, que, obviamente, não será o último. Começe destruindo as garras de cima e as do lado, pulando o raio verde. Depois entre no elevador e detone o olho.



Fase4

A quarta fase se passa em um metrô, em cima e dentro do trem. Cuidado com os buracos internos e com os obstáculos em cima. Aí vai uma dica só para você: aproveite os cálices que renovam a energia do herói.

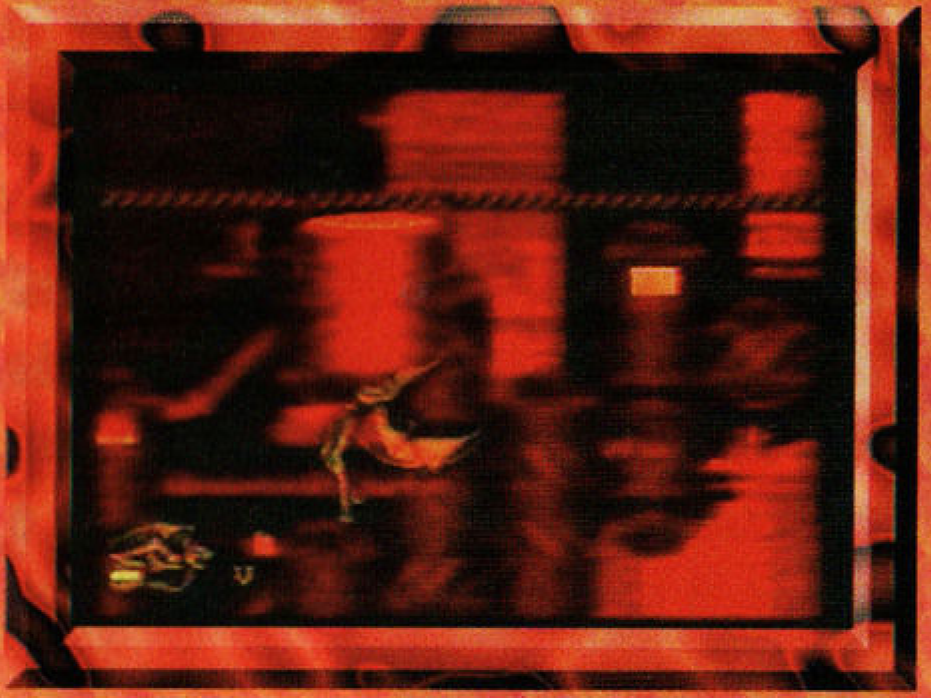


Após enfrentar seis robôs prateados, o robô vermelho é o chefão da fase. O esquema é não dar espaço para evitar a investida que o robô dá com a mão em chamas. Capriche, que não é tão difícil.



Fase5

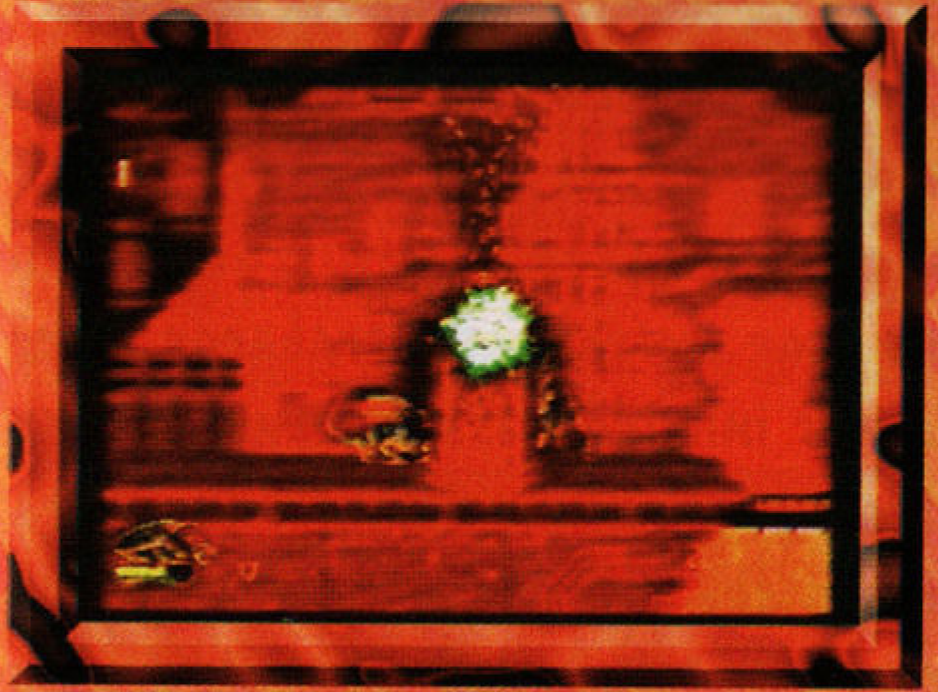
A quinta fase já é a fortaleza inimiga, o último estágio do game. A dificuldade é animal: grude no tambor pegando fogo e mude de lugar de acordo com a necessidade.



Na próxima parte da fortaleza, Goliath comanda uma plataforma. No canto direito, no meio do fogo, tem uma vida. Já no alto, um enxame de insetos demoníacos vai infernizar nosso herói. Cuidado.



Aqui, a manha é dar uma cabeçada na máquina. Caso contrário, ela vai sintetizar inimigos infinitamente. Não é necessário destruir a todas, apenas as que bloqueiam seu caminho.



Final

E aí, pronto para o confronto final? Acerte o Olho de Odin e ele tomará a forma de três panteras. Para acabar com elas você deve acertá-las três vezes e mudar de lado. Isso já diminuirá 2/3 da energia do inimigo.

Não tome conhecimento da mulher por enquanto. Detone o Olho de Odin, tomando cuidado com os rasantes e com as metrancas que disparam sem parar pelas diagonais.



A última forma do Olho. A mulher está irada: passa voando e pegando fogo. O segredo é ficar no chão o menos possível, senão ela joga você pra fora da plataforma. A bolinha branca explode muitas chamas. Antes dela explodir dê socos e jogue-a longe. Boa sorte!



A guerra enfim terminou. O Olho de Odin finalmente foi destruido e Goliath vaga pelos céus solitário e pronto para a próxima. Depois de todo o esforço, curta o final.



MEGA DRIVE

LOOK OUT!

GRÁFICOS

8,0

SOM

7,0

DESAFIO

7,0

MÉDIA

7,5

X-Revolution é um game estilo "mire e atire" que saiu dos Arcades e foi lançado para quase todos os consoles: Super NES, Mega, Playstation e Saturn. O motivo de tanto sucesso tem uma explicação: o jogo tem a participação especial da banda de rock Aerosmith. Isso significa uma trilha sonora animal, além de imagens digitalizadas da banda. Esse é o primeiro jogo do sistema solar que conta com a participação de um conjunto musical. O objetivo do game é destruir um gordão inescrupuloso que censurou todo e qualquer tipo de manifestação em mídia, inclusive música. Durante o jogo você recebe o auxílio dos integrantes da banda: os roqueiros dão dicas sobre cada fase com vozes digitalizadas. No combate, além de usar metrancas e trabucos, você pode atirar CDs nos inimigos. Isso mesmo, atirar CDs. É mole? Mas esta arma é limitada. Para conseguir renovar o seu estoque, é moleza, acerte os CDs que aparecem na tela: o dourado vale dez e o prateado três. A versão mostrada nesta reportagem é a de Mega Drive, portanto as imagens perdem muito para o Arcade. Confira aqui todas as artimanhas e ajude a galera do Aerosmith a acabar com a maldita censura!!! É ou não é uma boa causa?





Saca só a imagem digitalizada da banda logo na apresentação do game! Os caras do Aerosmith não deixariam rolar qualquer porcaria com o nome deles



Esse busão todo equipado deve ser destruído. Comece pelos canhões do teto. Para acelerar, acerte os comandos ao lado do medidor de velocidade



Depois de passar por um laboratório, essa caveira verde aparece. Acerte-a tomando cuidado com seus olhos que viram gosmas que vêm em sua direção



Essa nave esquisita deve ser destruída por partes. Comece pelas metrancas, depois os lança-mísseis e por fim a arma no centro da nave



O gordão é o causador de toda a trama do game. Comece acertando os braços para se livrar das pistolas dele. Depois debulhe o colete e exploda a cabeça!



Depois de acabar com a censura, o Aerosmith pode voltar a tocar. Curta o visual da banda e delire com o som que, como todo mundo sabe, é de arrasar!

SEGA CD

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Os Rangers invadem mais um dos consoles caseiros para felicidade geral da nação: desta vez foi no Sega CD que o sexteto mais querido do planeta atacou. Um game sequencial, com imagens totalmente digitalizadas e nítidas, e vários episódios que explicam toda a saga dos Rangers, desde a origem até os dias atuais do seriado. Dos três niveis de dificuldade, apenas o expert mostra o verdadeiro final. Os dois primeiros niveis não têm as últimas telas, como ocorre com outros jogos de luta. Uma coisa é verdade: quem é fã dos Rangers vai delirar nas cenas deste jogo, que mostra batalhas com os zords, os personagens morfando e um som detonante. Tudo com os mesmos atores e esfeitos sonoros do seriado. Nenhum maniaco pode deixar de jogar esse clássico da TV. São ao todo nove episódios, todos com sequências e apresentações de temas diferentes.

Existe uma barra de energia no canto esquerdo da tela e a cada comando errado ou não executado ela diminue. Anote aí esta dica: quando você passa de episódio com bastante energia e pontos é possível ganhar continues extras. Ponha a revista no colo e execute a sequência já prontinha que a HG dá de lambuja. Está na hora de você virar um Ranger e detonar a vilã Rita com suas próprias mãos. Boa sorte, maniacos!!



GRÁFICOS 7,0

SOM 8,0

DESAFIO 8,0

MÉDIA 8,0





Não deixe o babaca esquelético de cinza fazer de Tommy um saco de pancadas. Execute rapidamente todos os comandos que aparecerem na tela.



Como não poderia deixar de ser, nosso "amiguinho" cara de macaco está presente nessa grande aventura dos Rangers. É claro que ele foge no final.



Nesse jogo você chega a lutar com até três inimigos. Fora isso, o Green Ranger vira contra seus próprios amigos pois está sob domínio de inimigos.



O olhudo acima é o último imbecil que você terá que enfrentar. Ele se transforma em vários seres. Mantenha a calma e o detone com o Ultrazord.

Sequência

← → B A C B A ↓ → ↑ C C ← C ↓ ↑ → B C ← ← B B → ← C ← C ↓ /B ↓ C A B A C C
C ↑ ↑ ↓ C ← ↑ ↑ A A ↑ B B ← A A B B ← A ← (ABC) ← A B/ B ↓ ↑ B B ← B B B ↓ C
→ ↓ ↑ B C → B ↑ C B A ↑ ↓ ↑ A C → A A C ← A → A ↑ A A C A A A C ↑ A ↑ A/A A ↓
(ABC) A → ← B (ABC)/C C ← C B C B B ↑ A A B B ↓ A B B C C ↓ C B B (ABC) B B ↑ (ABC)/ ↓
B ↑ C B (ABC) ↑ ↑ C ← C A B (ABC) C ↓ ↓ ↑ B ↑ ↑ C ← ↑ C B → B → C ↓ ↑ C C B
↓ B C ← C B ↑ (ABC)/ ← A A A A → B C B B → ← B → B B (ABC) A ← B A A ← A ↑ B A ←
A A → B B B B ← → (ABC) B B (ABC)/ ↑ ↓ B → → B → ↓ ↓ B (ABC) B B (ABC) ↑ C ← ↓
↑ → → A ↙ A A A → → ← ←/B A A A ← ↑ A C A A A B ↑ A B A B ↑ B A A B B ← B (ABC)
A ← A/ ↑ C B B C ← C ↑ ↑ C ↑ C ↓ B ↓ A C C ↓ B A B A ↑ C → A ↑ C C ↑ C C ← ↑
C → ↓ A ← ↑ B C A B B ↓ /A C A C A A ↓ ← C ↑ → C C A A C A ↑ A B ↑ B B A B (ABC) C
(ABC) ← A A C A B C A A A/B ← A B B A ← C → ← B (ABC) ← C ↑ C B → ↑ ← ↑ C ↓ ←
C A B A ↓ ↓ C ↑ /← A ← ↑ B A ← ← → → ↓ A ← ← ← B (ABC) ← → → → ↑ B ←
← B A ← ← ← ← (ABC) (ABC) B → → ← ← ↑ ↑ ↓ A A

PLAYSTATION

CRITICOM

Grande sacada para a galera do PSX, Criticom vem para chutar o pau da barraca e mostrar que é um senhor jogo. Logo no início você já fica babando com gráficos alucinantes e um som da pesada. Pra variar, a movimentação é parecida com o Toshiden, do próprio PSX, mas há algo de diferente que deixa o jogo mais interessante: são os três níveis de dificuldade. Você vai partir de um planeta distante para resgatar um artefato sagrado, sinônimo de força e poder, que um temível imperador roubou. O jogo tem um gráfico animal. A jogabilidade é um pouco estranha, como a dos demais jogos com polígonos. Ao contrário de outros games, você pode trocar de lutador após vencer uma luta. Caso você esteja com a Exene (lutadora parecida com a Ripley do Alien) e estiver encurralado no canto, segure o adversário e o arremesse para trás. Cuidado: como em Virtua Fighter, quem cair fora do local demarcado será desclassificado.

No Criticom, o "privilegiado" pela queda terá o "imenso prazer" de conhecer o vale sem fundo.



GRÁFICOS

9,0

SOM

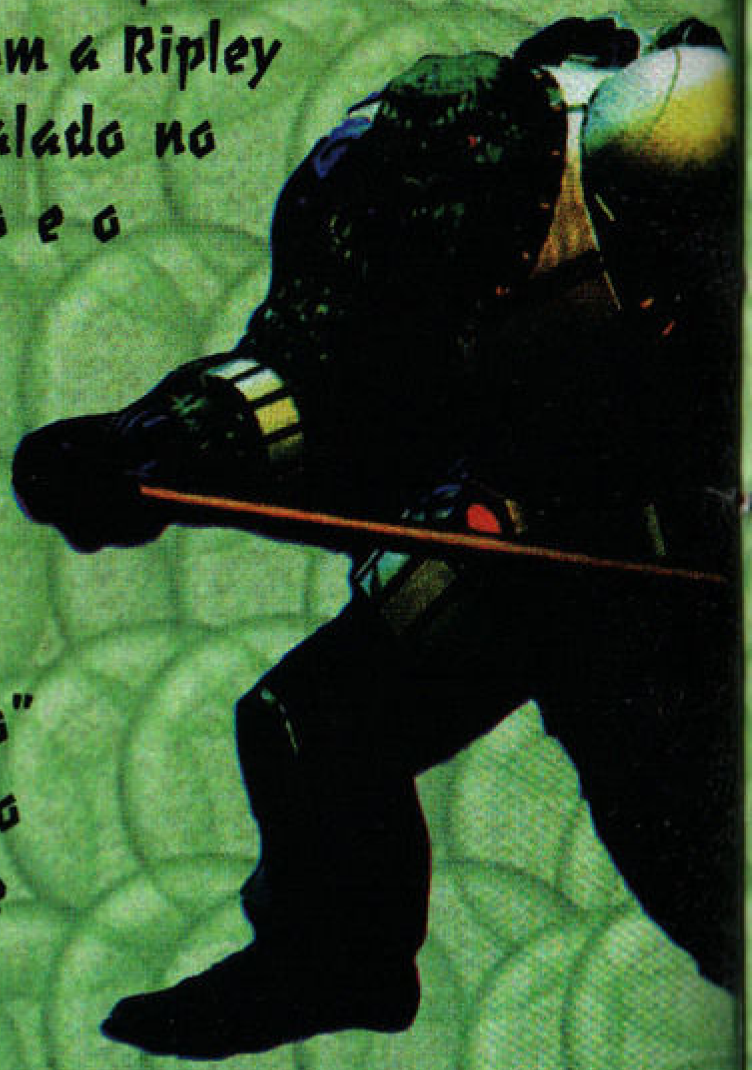
8,0

DESAFIO

8,0

MÉDIA

8,5

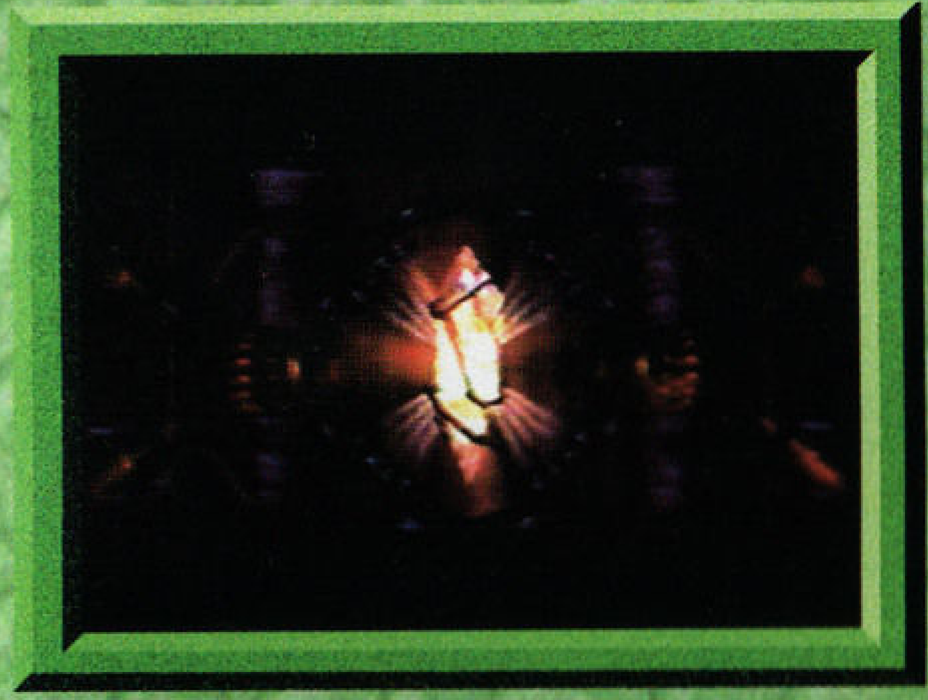




Os rebeldes se unem para roubar a pedra sagrada a mando do Imperador. Caramba, o cara já tem espírito ruim e com a pedra então passa a ser o "rei da maldade".



Os guardiões da pedra sagrada tentam revidar com ataques anti-aéreos, mas pena que não é suficiente para deter os servos do malvado Imperador.



E aí está o tão disputado artefato. Deslumbrante como só ela poderia ser, a pedra lembra um grande diamante e é sinônimo de força e poder.



Aqui você tem um acervo de oito grandes lutadores de várias partes do sistema solar. Jogue um pouco com cada e veja qual é o que mais lhe agrada para destruir o jogo.



Veja uma pequena amostra de como são os gráficos da última tela. É simplesmente demais!!! Cara, você vai viajar adoidado, pode ter certeza.



Uma coisa legal é que cada personagem tem um final diferente. Por exemplo: se você chegar no final com Exene ela vai pegar a nave e progamá-la rumo a Terra.



Delara é uma bela lutadora. Ela tem um escudo que lembra a época medieval e um tapa-olho igual ao usado por piratas. Será que ela é cega desse olho?



Gorm é um ser mutante que tem grande força mas é meio lentão. Sua lança, que mais parece um pára-raio, desfere ondas de energia quando fincada no chão.



Já o Yenji é meio fraquinho, mas é muito ágil. Em suas mãos há garras pontudas que lembram Wolverine prontas para desossar qualquer um que cruze seu caminho.



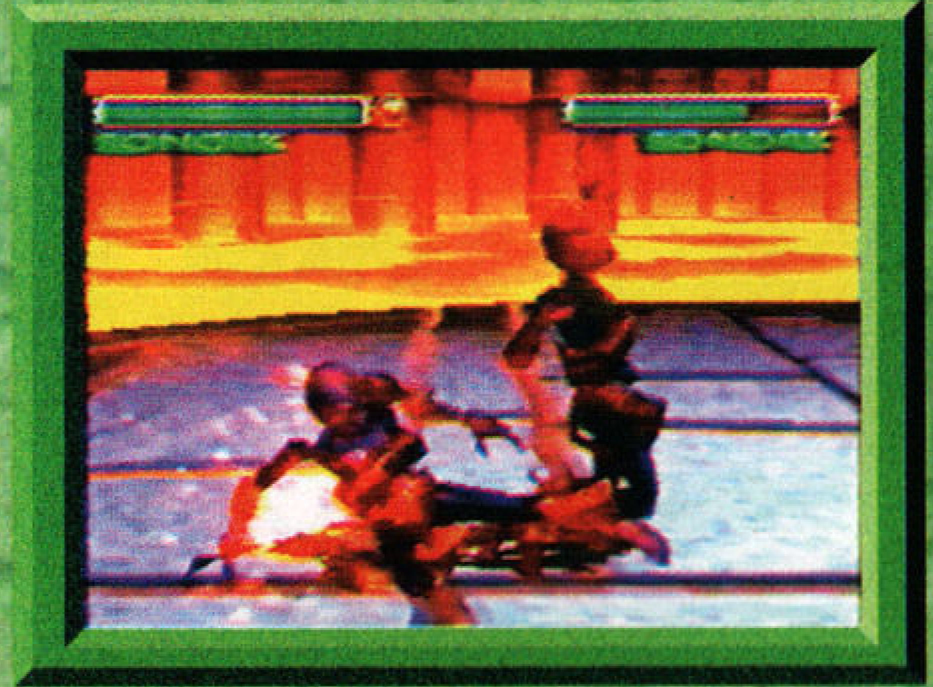
S.I.D. é uma experiência de laboratório mal sucedida. Perigoso, ele é o único que não dá para agarrar. O feioso cospe um ácido que tira boa parte de sua energia !!!



Dayton é uns dos poucos humanos existentes no jogo. Ele tem um tresoitão do futuro que destrói tudo. Quando ele te agarra dá uma joelhada no saco que dói só de pensar.



Demonica é uma besta de origem desconhecida, meio mulher, meio vampira. Ela tem o estranho poder de fazer as pessoas levitarem. Sai pra lá coisa feia!!!



Sonork é um estranho alienígena com cara de tacho e cabeçudo. Tem também golpes esquisitos, como segurar o adversário e dar um grande "chaqualhão".



Contra o Imperador você terá que dar muita porrada. Caso você esteja na beira do abismo, desvie na hora em que ele o atacar. Daí, você não precisa suar para matá-lo.



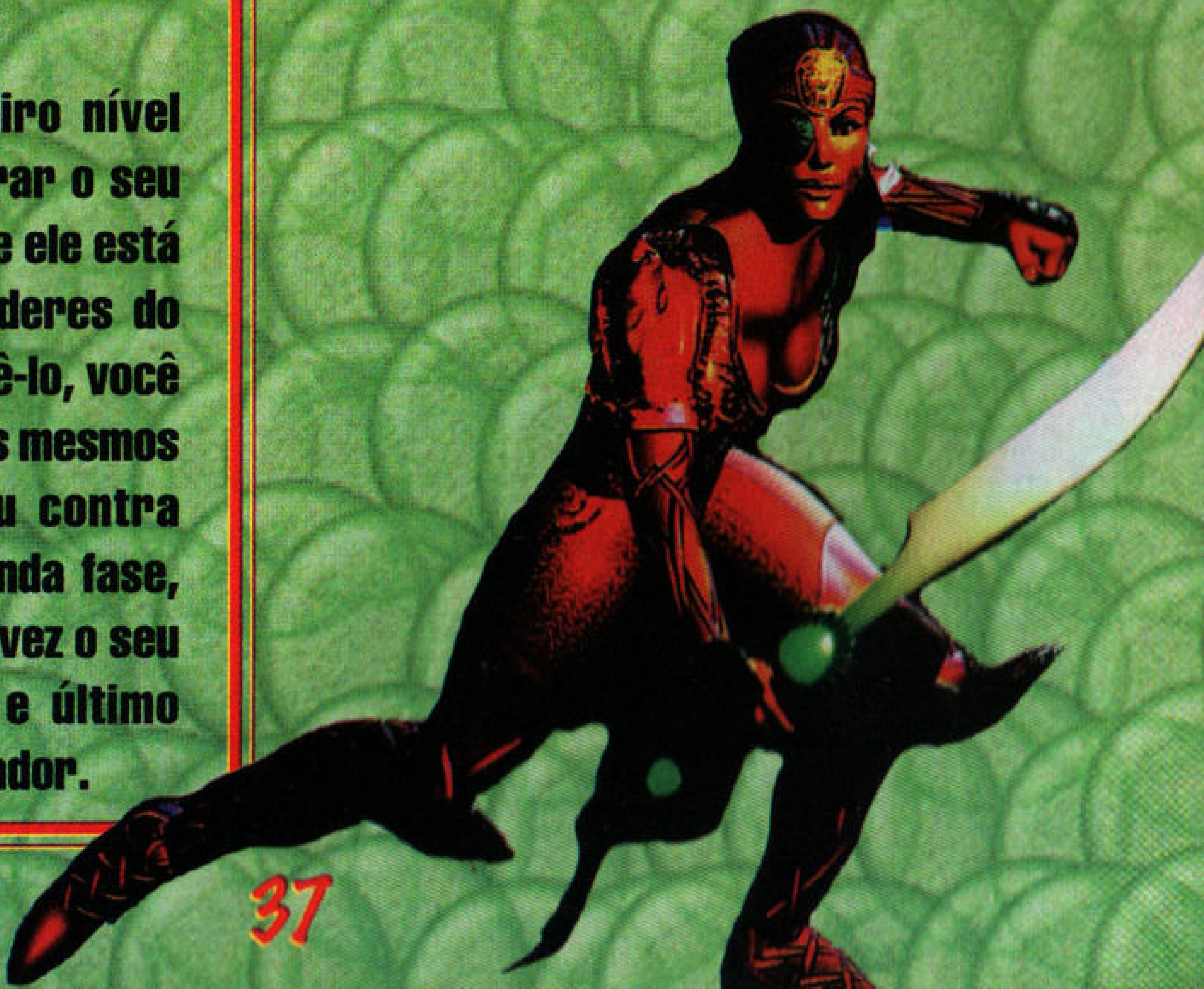
Passando o primeiro nível você vai para o próximo estágio com uma armadura mais resistente e mais poderes. Mas não pense que isso vai tornar as coisas mais fáceis.



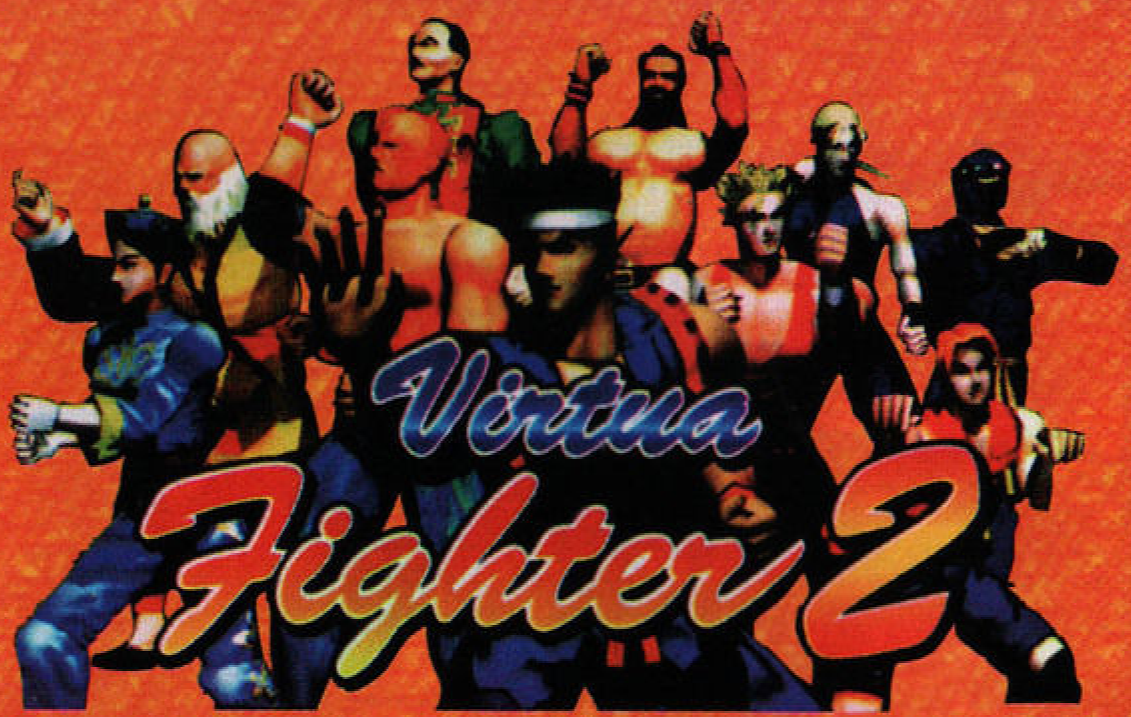
Ao passar o segundo nível você vai encontrar a barra mais difífil do jogo. É no terceiro estágio que os inimigos estão mais bem armados. Vá com cuidado.

Tips

Para passar o primeiro nível você vai ter que encarar o seu sósia. O problema é que ele está com a armadura e poderes do segundo nível. Ao vencê-lo, você passa de estágio com os mesmos poderes que ele usou contra você. No final da segunda fase, você encara mais uma vez o seu sósia e, no terceiro e último nível, é a vez do Imperador.



SATURN



LOOK OUT!

GRÁFICOS

8,5

SOM

8,6

DESAFIO

8,6

MÉDIA

8,6

Com as mesmas caracteristicas do Fliperama, Virtua Fighter 2 vem para destruir geral no seu Saturn (confira os golpes publicados na HG número 2). A jogabilidade está demais, o jogo está bem mais rápido do que o seu antecessor (Virtua Fighter 1). Os gráficos também estão das trevas: os rostos dos personagens estão bem mais definidos, os cenários receberam um cuidado todo especial e você vai delirar com com as novas paisagens. Prepare-se para lutar em lugares exóticos, como florestas tropicais e geleiras. Com os novos personagens a emoção triplicou. Você pode jogar com o Lion, um jovem francês de apenas 16 anos, mas que coloca muito veterano no bolso. Outro cara legal é o Shun, um velhinho simpático que luta num tremendo porre. Ele nunca larga ou deixa cair a sua preciosa garrafinha e sempre pára para dar um golinho entre uma bofetada e outra. Os veteranos também sofreram algumas mudanças. O Wolf, por exemplo, agora segura o oponente pelas pernas, gira várias vezes e o arremessa como se fosse um caroço de manga chupado. Vai nessa, meu, não perca tempo e confira esse grande jogo!!!!





Esse ágil ninja possui golpes tão rápidos que até o vento duvida. Ele derruba o seu adversário com a rapidez de um tigre e a força de um urso.



A linda e charmosa Sarah tem tanta força e agilidade quanto beleza. Na foto, ela dá uma super joelhada na sua sósia sem maiores arrependimentos.



Esse garotinho françês de apenas 16 aninhos tem gás suficiente para dar muito trabalho aos mais velhos. Ele usa a tática de luta chamada louva-a-Deus.



Esse vovozinho que não larga a sua garrafa de goró tem muito mais fôlego do que se pensa. Dá só uma olhada neste golpe em que ele fica de ponta cabeça.



Esse é um dos golpes mais originais na opinião do pessoal da HG: Jeffry suspende o adversário com apenas uma mão e lança o coitado no chão.



Nesse clima paradisíaco, existem dois trogloditas, Wolf e seu sósia, disputando qual dos dois é o mais selvagem. Façam as suas apostas.

High Velocity

SATURN

Para o deleite dos maníacos por jogos de velocidade chegou mais um grande game de corrida de tirar o fôlego. **High Velocity** Mountain Racing Challenge é assim mesmo, pura adrenalina. Como o próprio nome fala, você atravessa em alta velocidade montanhas enormes e passa por penhascos que chegam a dar vertigem. A jogabilidade se aproxima muito do real, com duas possibilidades de visão: de dentro do carro ou de trás dele. A emoção é maior de dentro, mas a pilotagem normalmente é mais fácil de fora. Jogar em duas pessoas é alucinante e você pode escolher como prefere dividir a tela, na horizontal ou na vertical. São ao todo 6 carros esportivos (de "A" até "F"), variando em estabilidade, aceleração e velocidade final. Existe inclusive a possibilidade de mudar a cor do carro, para facilitar o racha com os amigos. Aqui na redação da HG o carro mais usado foi o "D", que tem maior estabilidade devido a sua melhor suspensão. O game grava os melhores tempos na fita., basta escolher o mode trial antes de começar o jogo. Um lance bem maluco é o replay: altas câmeras de muitos lugares diferentes vão fazer você delirar! Saia em busca desse game e pise fundo que é diversão garantida!!!

WOW!

GRÁFICOS

8,5

SOM

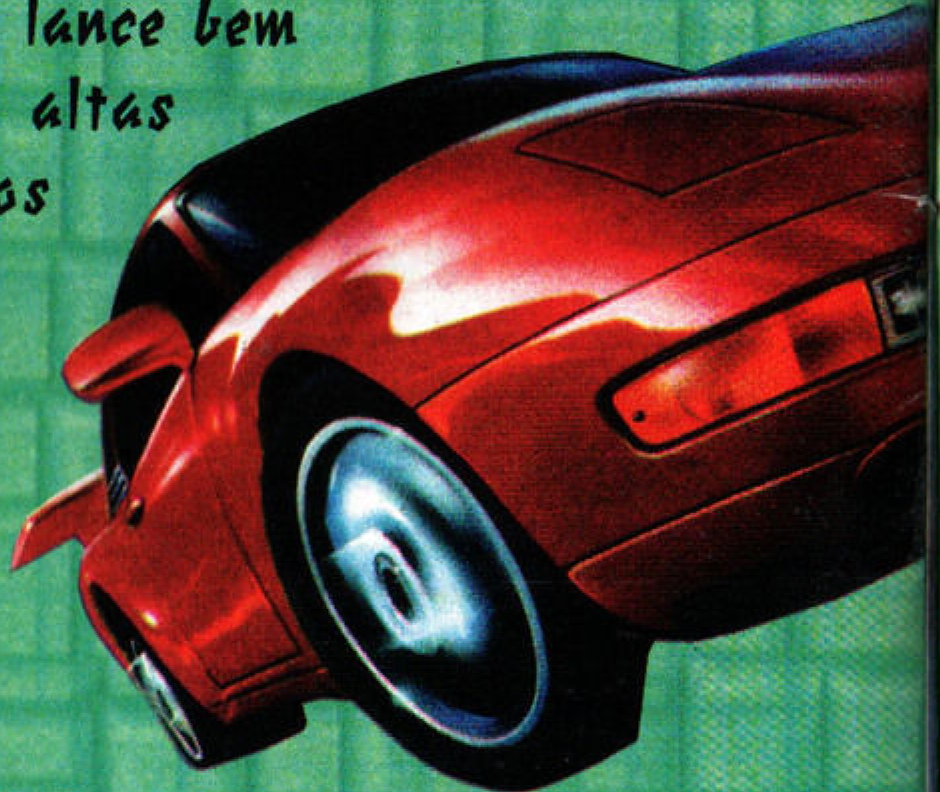
8,5

DESAFIO

8,0

MÉDIA

8,5





Essa é a visão de dentro do carro. Quem joga desse ângulo sente com mais realidade as emoções da corrida. Mas também vale conhecer a outra vista.



Um dos pontos altos do jogo como não poderia deixar de ser são os gráficos. Neste replay, dê só uma olhada nesse lindo visual!!! Cuidado para não babar.



Nada melhor do que rever o seu próprio desempenho no final de cada corrida, não é mesemo? Para isso, você tem um super replay com 7 ângulos diferentes!



O legal é que você pode correr contra um amigo. Durante as ultrapassagens, a tela se une e os dois corredores podem trocar fechadas.



Uma boa dica: caso esteja em alta velocidade próximo de uma curva fechada, derrape um pouco antes virando o carro e soltando o acelerador.



Esse é um dos carangos que você pode escolher entre os 6 disponíveis. A HG já elegeu o melhor: é o "D", essa máquina mostrada na foto.

TEKKEN

Aqui você encontra todas as dicas para detonar o Tekken2 versão Arcade!!!

A HG mostra o restante dos personagens deste fantástico game

Comandos

SF=soco com o punho direito
SM=soco com o punho esquerdo
CF=chute com a perna direita
CM=chute com a perna direita



HEIHACHI

Power Stomp - quando oponente estiver no chão (↓ CF)
Super Move - segure ↓ (SM CF)
Power Bomb - toque (SF+CF)
Neck Breaker - toque (SM+CM)
Head Butt - toque →(→ SM+SF)
Sweep Kick - toque (↗ CF)CF
Charging Uppercut - em movimento → ↓ ↘ +SM
Flying Kick - toque → →(→ CM)
Axe Kick - toque (→ CF)
Uppercut - em movimento → ↓ ↘ SF
Double-Punch Uppercut - toque (↘ SM)SF
Sweep Kick - em movimento → ↓ ↘ CF
Super Axe Kick - toque →(→ CM)
Super Lunge Punch - em movimento ↓ ↘ → +CM
Flying Side Kick - em movimento → ↓ ↘ +CM
Flying Sweep Kick - em movimento → ↓ ↘ +CM
Flip-Kick - toque CF+CM
Flying Roundhouse - toque (↗ CM) CF
Power Uppercut - toque →(→ SF)
Side Step - toque ← ←(CM CF)
Elbow Smash - toque(↓ SM) (→ SF)
Power Grab - de costas para o oponente toque(SM+CM) ou (SF+CF)



LAW

Atomic Noogie - perto toque(SF+CF)
Atomic Body Slam - perto toque (SM+CM)
Dragon Knee - perto → segure → toque (CM+CF)
Side Kick - ↘ CM
Super Move - ↙ CM
Standing Flip Kick - (CM+CF) CM
Flying Side Kick - → →(→ CM)
Face Crusher - de trás do oponente (SM+CM) ou(SF+CF)
Sweep Takedown - (↙ CF)
Low Flip Kick - segure um segundo e toque (↑ CF)
High Flip Kick - segure um segundo e segure(↑ CF)
Super Flip Kick - segure um segundo e toque (↑ CM+CF)



MICHELLE

Fisherman s Suplex - perto toque(SF+CF)
Front Suplex - perto toque (SM+CM)
Power Punch - toque (SM+SF)
Two-Hit Uppercut - (↘ SM)SM
Front Snap Kick - (↘ CM)
Punch and Side Step - (← SF)
Super Move - segure → (SM+CF)
Full Nelson Suplex - segure ↘ e toque (SM+SF)
Spinning Back Kick - (CM+CF) CF
Elbow Lunge - toque → segure → e SM
Super Elbow Lunge - no momento que for agarrado segure ↘ +SF
Lunge Punch - ↓ ↘ +SM
Charging Uppercut - segure → +SM
German Suplex - atrás do oponente (SM+CM) ou (SF+CF)
Rising Uppercut - toque CM+SF
Two-Hit Juggle Uppercut - toque (↘ SF) SM



YOSHIMITSU

Dive-Bomb Grad - em movimento ↓ ↙ ← (SM+SF)
Thrust Kick - toque (CF+CM)
Backhand - toque (→ SF)
Sword Bash - perto+(SF+CF)
Body press - perto+(SM+CM)
Flip Kick - toque →(→ CM+CF)
Flip Kick to Corkscrew - durante o Flip Kick toque (SM+SF)
Spinning Elbow - toque(SM)
Spinning Leg Sweep - toque(↙ CM)
Hard Pounce - toque(↗ CM+CF)
Knee Charge - toque →(→ CF)
Sword Slash - toque (↙ SM)
Super Move - toque ←(← SM)
Spinning Sword - toque ←(← SM)SM
Live rejuvenator - segure ↓ e aperte (SM+SF)
Teleport - durante o Live Rejuvenator toque ← ou →
Helicopter Attack - toque (↗ SM+SF)
Descend Attack - durante o Helicopter Attack toque ↓
Backfist Spin - toque (↙ SF)
Turn Back to Enemies - toque → segure → toque(CM+CF)
Suicide Attack - toque (↓ SM+CF)SM
Air Smash - quando estiver atrás do oponente toque(↓ SM+CM) ou (SF+CF)
Rising Attack - quando for agarrado toque ↙ ← +SM



KING

Standing Achilles Hold - perto → ↘ (CM SF)
Achilles Hold to Death Lock - Standing Achilles Hold + (SM+SF) SM CM (SM+SF+CF)
Death Lock to Romero Special - Faça as duas ultimas sequencias+(SM+SF) CM CF (SM+SF) (SM+SF+CM+CF)
Death Lock to Neck Breaker - Faça o Standig Achilles Hold + SM SF CM SM (SM+SF)
Neck Breaker to Scorpion Death Lock - Faça o Standing Achilles Hold + SM SF CM SM (SM+SF) (SM+SF) CM SM (SM+CM)
Close Reverse Arm-Clutch Slam - → ↘ (SF+CF)
Back Drop - toque SF SM (SM+SF)
German Suplex - (CM+CF) (SM+SF)
Power Bomb - SM SF (CM+CF)
Mind Sweeper - SF SM CM CF
Stun Punch - → → solte os botões por um segundo e toque SF (SM+SF)
Stun Punch to Power Bomb - → → solte por um segundo e faça SF (SM+SF+ ↑) (↓ +CM+CF)
Brain Buster - (SF+CF)
Coconut Crush - (SM+CM)
Spinning Jump Kick - → →(→ CM+CF)
Big Boot – →(→ CF)
Knuckle Bomb - (↘ SM+SF)
Uppercut - segure ↓ ↘ +SF
Dive Attack - →(→ SM+SF)
Hard Pounce - (↗ CM+CF)
Frankensteiner - (↘ CM+CF)
Power Uppercut - segure → (SM+SF)
Elbow Smash - (↓ SM+SF)
DDT - ↙ (↙ SM+SF)
Pile Driver - ↙ (→ SM+SF)
Mind Sweeper - em movimento → ← ↙ ↓ ↘ → SM
Jump Kick - →(→ CM+CF)
Jaguar Driver - em movimento ↓ ↘ → SM
Jaguar Driver to Face Buster - Faça o Jaguar Driver e aperte rapidamente(SM+SF)
Jaguar Driver to Boston Crab - faça a última sequencia + CM CF (SM+SF)
Backflip Attack - segure → (SM+CF)
Octopus Hold - (↘ CF) CF CF CF CF SF SM CM
Half Boston Crab - atrás do oponente aperte(SM+CF)
Cobra Twist - atrás do oponente (SF+CF)
Figure-Four Leg Lock - segure ↙ (SM+SF)

TIPS

CARTAS

Meu nome é Rodrigo e tenho 13 anos. Gosto muito de video game, mas prefiro computador. Por isso, gostaria de pedir uma seção para jogos de computador. Quem gosta de jogos de computador, escreva para: Rua Santa Luzia,150, Centro. CEP: 73800-000. Adeus redatores da melhor revista de games do Brasil.
Rodrigo W. de Jesus, Formosa-GO

Rodrigo, também gostamos muito de jogos para computador. Gostamos tanto que assim que terminar sua resposta vamos sair do editor de textos e jogar uma quedinha. Se você prestar atenção no Top Ten HG desta edição encontrará o jogo Maraton para Machintosh. O pessoal da redação anda se estourando quando está na hora do coça-coça. Bom, brincadeiras a parte, estamos estudando profundamente o seu caso e é muito provável que a nossa Herói venha a ter esta seção. Falou!

Meu nome é Marcelo, tenho 14 anos e vou fazer uma pergunta: Os games X-Men, Marvel Super Heroes (HG-3) e Street Fighter Zero (HG-1) podem algum dia ir para o Mega Drive e Super Nes?
Marcelo, Chácara Ramos-Pau Miúdo.

Caro Marcelo, a Capcom que é a grande fabricante desses três jogaços está fazendo alianças com várias empresas. Vamos torcer para que a Sega e a Nintendo ganhem as versões para seus consoles de 16 bits, afinal eles mereciam prioridade, pois chegaram primeiro. A dificuldade maior está em compactar tanta memória em um cartuchinho. Mas se eles conseguiram... Enfim, vamos aguardar.

Oi amigos da Herói Games. Me chamo Humberto, tenho 14 anos, e não perco nenhuma edição da revista. Logo que vi a nº 2 nas bancas corri e garanti a minha. Só uma coisa nela que não me agradou. Quando comprei a revista fui para minha casa e chegando lá a primeira coisa que fiz foi ligar o meu SNes e fazer os códigos do MK3 que a revista continha. Que decepção!... Somente dois dos códigos funcionaram (Fight Smoke e Disable Throws). Por que os códigos não deram certo? Gostaria de saber também o que é Arcade?
Humberto Alves Barbosa,
Carmo do Paranaíba-MG.

Grande Humberto você demonstrou grande sabedoria em garantir a sua HG, parabéns! Porém, lamentamos o fato de você não conseguir detonar as dicas da HG 2 no seu SNes. As dicas mencionadas na revista eram para o Arcade, ou seja : o famoso Fliperama. Você pode também alugar um controle do tipo Arcade e fazer todos os códigos sem ter problemas. Matamos suas duas dúvidas com uma estilingada só!!! Saudações.

As fitas que eu mais gosto são: O Mascara, Batman e Scoobdoo. Se vocês conseguirem me dar, obrigado. Os videos que mais gosto são o Mega Drive e SNes.
Marcelo Rocha da Silva Borges, Inhaúma -RJ

Marcelo, não perca suas esperanças. A HG em breve fará promoções do gênero. Aguarde e verá. Nós aqui da redação também somos fissurados nestes games. Boa sorte!

Gostaria de fazer uma sugestão: por que vocês não colocam um nome para a seção de cartas?
Alberto Francisco Bezerra,
Utinga-Santo André SP

Taí Alberto, uma boa idéia que você nos deu. Gostaríamos de sugestões suas e de outros gamemaníacos sobre possíveis nomes para a seção de cartas da HG. Afinal, quem faz essa seção são vocês, maníacos. Escrevam correndo. A propósito, Alberto, nós adoramos a confissão do Scorpion no seu desenho!
Mega detonante cara!!!.



Amigos da HG, achei a revista simplesmente o máximo. Sem dúvida é a maior e melhor revista de games do Brasil. Numa escala de 0 a 10, lhes daria 11. Gostaria de parabenizá-los pelo sucesso e pedir que fizessem uma matéria especial sobre o novo cartucho para Super: Nes Diddy's Kong Quest, também chamado Donkey Kong Contry II, falando os principais truques desse jogo que com certeza deve explodir no Brasil. Um abraço.
Rodrigo Ferreira-Governador Valadares-MG

Amigo Rodrigo, estamos sem graça com tanto elogio... Seu pedido é uma ordem: nesta edição você confere uma matéria mais que especial de dez páginas sobre DKC II com principais truques e tudo mais. Satisfeito?

Caros amigos da HG, por favor me passem a relação de jogos de corrida ou de luta que existem para o 3DO. Quais são os acessórios existentes para o mesmo? Para que servem aquelas palavras escritas ao lado das notas: aarrrhh! cool, look out! Como faço para conseguir a HG1?
Pedro Bueno da Silva, Jundiaí-SP

Caso você tenha ou está pensando em comprar um 3DO, saiba que nós da HG apreciamos muito esse console. Em 96 ele nos promete mais surpresas com o seu novo acessório chamado M2, que vem para concorrer com o U-64. Sobre as palavras ao lado das notas, usamos essas expressões para transmitir como o game é quente. Agora a lista... Pedro, são tantos jogos que não teríamos espaço para falar de todos. Estamos analisando a idéia de fazer assinatura e repor números atrasados da revista. Beleza?

Acho a Herói Games muito animal. Meu nome é Osvaldo e tenho dez anos de idade. Eu adoro as matérias da HG e tenho duas dúvidas a esclarecer, por favore ajudem: 1- Na HG número um, os golpes do MK III são para que console? 2 - O jogo Final Fight III já foi lançado? Para compensar as perguntas bobas mando este desenho.
Osvaldo M. Neves Junior-São Paulo -SP



Preste bem atenção, Osvaldo: os golpes do game MK III da HG número um são para fliperama (ou Arcade, como preferir) e Final Fight III acabou de ser lançado e deve estar nas próximas edições da HG. E as perguntas não foram nem um pouco bobas, quanto mais o desenho, viu?

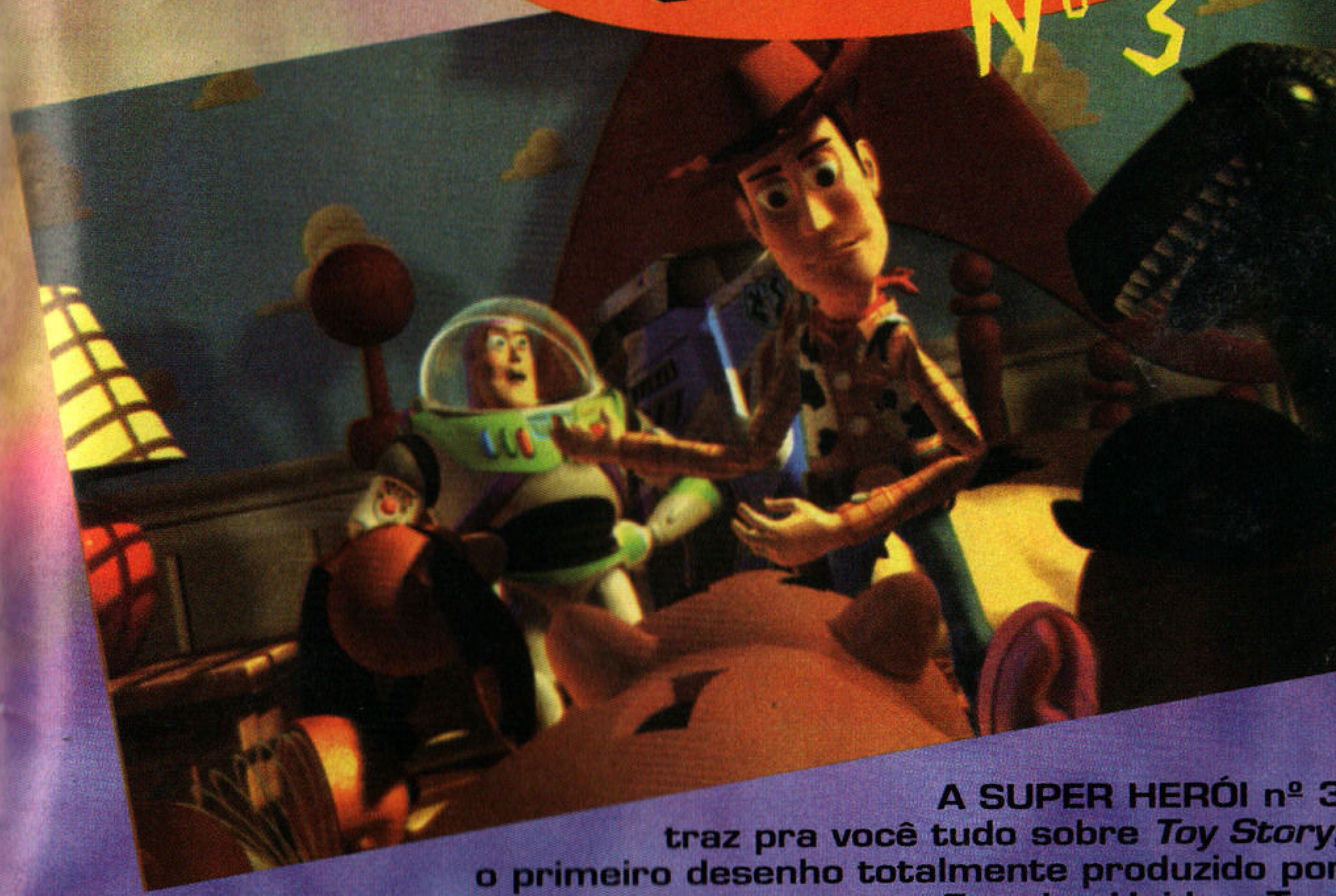
É isso aí, moçada, a HERÓI GAMES também tem a sua seção de cartas, como toda revista que se preze, mas com uma pequena diferença: você pode mandar qualquer coisa pra nós, desde que esteja dentro do Universo de Games (dicas, novidades, dúvidas, desenhos, etc.). Só não mande a sua meia usada!!!! Não se esqueça de escrever **HERÓI GAMES** no envelope, bem grande.

Rua Basílio da Cunha, 213 São Paulo-SP CEP- 01544-000.

Agente fica aqui esperando pela sua carta!!!

o que vem por aí

SUPER HERÓI Nº 3



A SUPER HERÓI nº 3 traz pra você tudo sobre *Toy Story*, o primeiro desenho totalmente produzido por computador, que é o maior sucesso nos Estados Unidos. Tem ainda uma entrevista com Bruce Willis sobre *12 Macacos*, seu novo filme. Essa edição da SUPER é especialmente dedicada às mulheres. Tem uma matéria com Gillian Anderson, a Dana Scully de *Arquivo X*, e com as atrizes de *Star Trek*. Fala também da série *As Panteras*, uma dos maiores clássicos da TV e ainda tem as heroínas do Gen¹³, a equipe sensação dos gibis americanos.

NÃO PERCA!

NAS BANCAS